ゲームボーイTM 完璧攻略シリーズ㉑

ロックマンワールド

ROCKMAN WORLD 5 TM



必勝攻略法

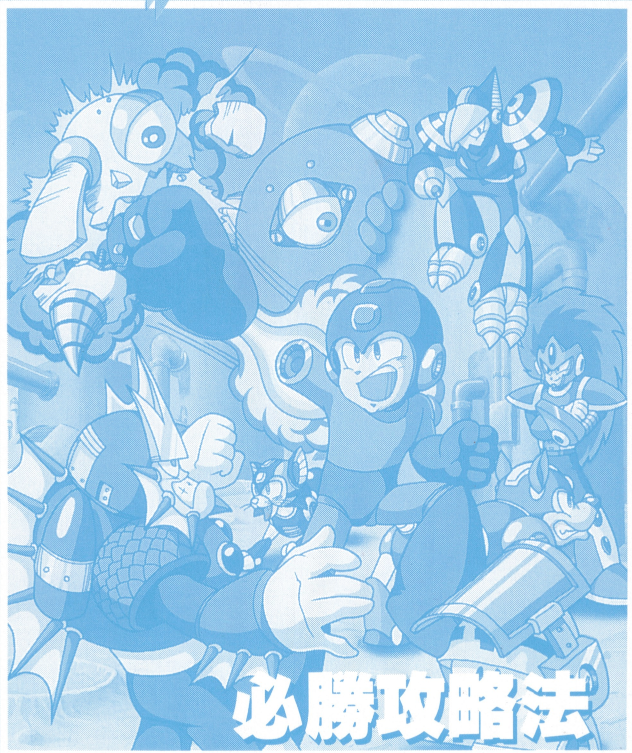
謎の軍団スペースルーラーズを倒せ！各ステージボス攻略をバッチリ紹介!!

全ステージ
全アイテム
完全掲載!!

編著　ファイティングスタジオ

ゲームボーイTM 完璧攻略シリーズ㉑

ロックマンワールド
ROCKMAN WORLD 5™





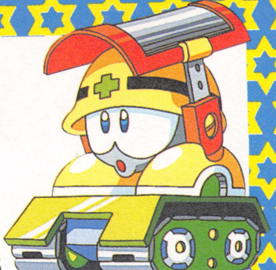
ROCKMAN WORLD 5

ロックマンワールド™

必勝攻略法

超人気作『ロックマン』がゲームボーイだけのオリジナルストーリーで登場したぞ！

Contents



基礎編

ステージ攻略編

地球編 P33

宇宙編 P51

Dr.ワイリーの本拠地ワイリー P69

今回のストーリー

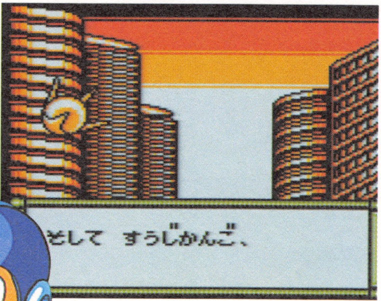
Ｄｒ．ワイリーの４度目の世界征服計画が失敗してから数ヶ月たった日のこと、ライト博士のお使いで街に出かけたロックたちのまえに、謎の戦闘用ロボットが出現した。

「貴様の力、見せてもらうぞ！」

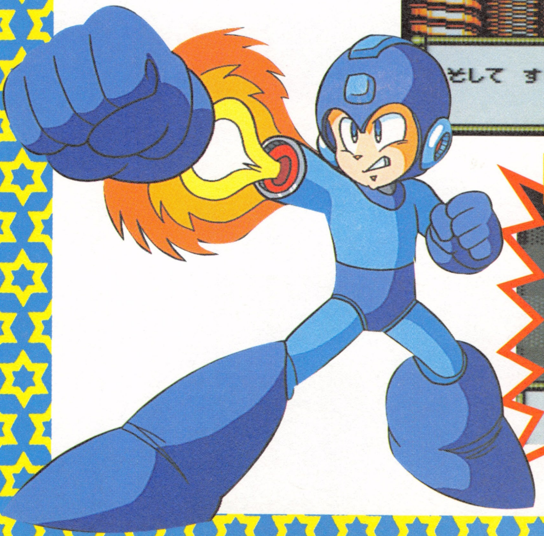
ロボットの攻撃をかわしたロックは、ロックマンにチェンジしてスーパーロックバスターを発射したが、いとも簡単に弾きかえされてしまう。ロボットの反撃をくらい、意識が薄れていくロックマン。数時間後に目を覚ました彼は、ロボット軍団を倒すべく、新兵器を装備して立ち上がった。



▲スーパーロックバスターも弾きかえされて、なすすべもなくやられるロックマン

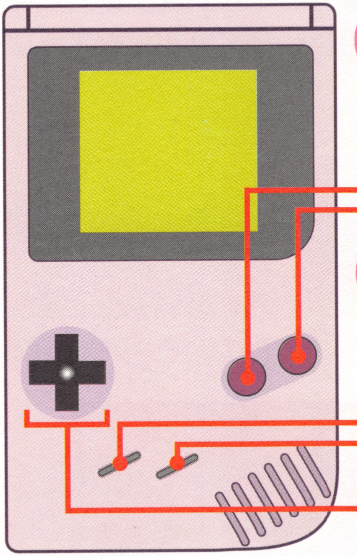


◀その数時間後、スペースルーラーズの地球侵攻が始まった





コントローラの使い方



Bボタン 装備武器での攻撃。各コマンドのキャンセルにも使用する。

Aボタン ジャンプやスライディング、コマンドの決定に使用。

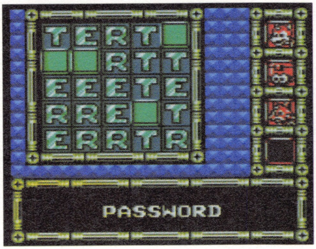
SELECTボタン ステージセレクト画面で使用。ライト研究所に切り替わる。

STARTボタン ゲームを始める。武器セレクト画面の表示と決定に使用。

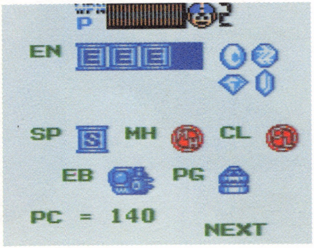
十字ボタン ロックマンの移動、コマンドやステージ、武器のセレクトに使用。

パスワードシステムについて

ロックマンの残り人数がなくなるとゲームオーバーとなり、パスワードが表示される。このパスワードをメモしておけば、電源を切ってから再びゲームを始めたいときに、前回からの続きをプレイすることができるぞ。パスワードはラッシュ（R）エディー（E）タンゴ（T）を配置するというもの。



▶パスワードは、必ず覚えておこう



◀あとで前回の続きからプレイできるぞ

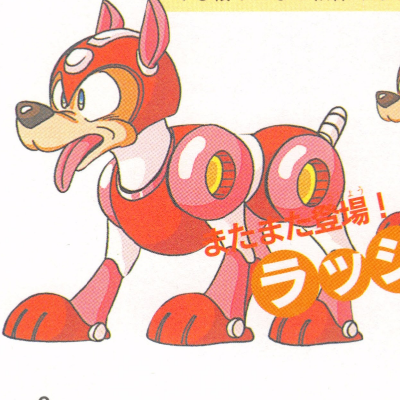
ロックマンと、その仲間たち＋α

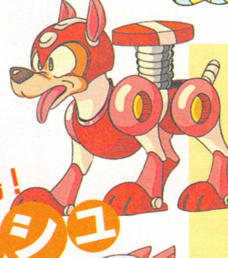


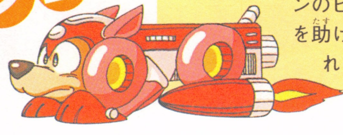
Ｄｒ．ライトによって作られたロボット。正義感が強く、これまでに何度も世界を征服しようとするＤｒ．ワイリーの野望を打ち砕いてきた。今回は地球侵略を狙うロボット軍団であるスペースルーラーズとの戦いに備えて、いろいろと新しい特殊機能を装備している。



愛玩用ロボットだったが、今回の戦いのために、Ｄｒ．ライトが戦闘用ロボットとしての改造を加えた。かわいい見た目からは想像できないが、戦いのときにはとても頼りになる相棒である。

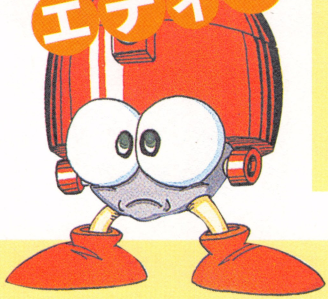






前の戦いでもロックマンとともに戦った、とても信頼がおけるサポートロボット。今回もいろいろな変形をして、ロックマンのピンチを助けてくれるぞ。

おたすけロボット エディー



ロックマンをサポートするため、ライト博士がつくったアイテム運搬用ロボット。ロックマンのために、敵基地の奥深くまで大きな頭の中にアイテムを入れて運んできてくれる。

いつもごくろうさまです Ｄｒ.ライト

ロックマン達をつくりあげた、ロボット工学の第一人者。人類のためのロボット作りを目指していて、自分の作ったロックとロールの２人の人間型ロボットを、実の子供のように可愛がっている。



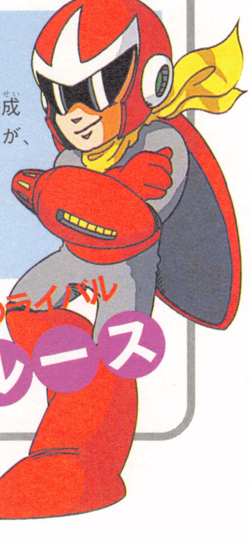
いいかげんしつこいね Ｄｒ.ワイリー



ローバート大学時代にＤｒ．ライトと学友であった。技術面でかなわずにプライドの高さゆえか行方不明となる。数年後、ロボットによる世界征服の野望を実行に移した。

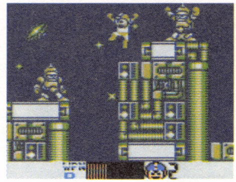
ロックマンのライバル ブルース

Ｄｒ．ライトが作り上げた、人間型試作ロボット第１号。完成後欠陥が発見されたが、改造を受けて助かった。以後、ロックマンの前に現れるが、敵か味方かは不明。

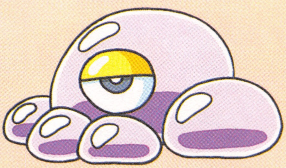


敵キャラクター紹介

お次は、ロックマンの行く手を邪魔する、敵キャラクター、スペースルーラーズの紹介だ。攻撃方法や性格など、そのキャラクターの様々な情報をのせてあるので、ステージ攻略をはじめるまえに、必ず一度は目を通しておこう。

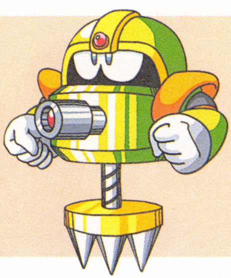


◀どんな強敵も、データがあれば大丈夫



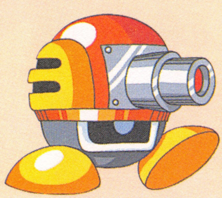
シャボーン

その正体がロボットなのか、未知の生命体なのか、まったくわからない物体だ。基地の天井に張りついてまわりの様子をうかがい、ロックマンが近づいてきたら下に降りて攻撃してくるので、落ちてくる最中を攻撃するといい。



シュホォーン

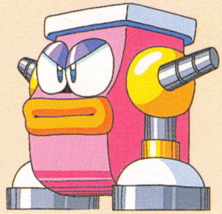
かつては、ロボット戦艦の主砲を務めていたという経歴の持ち主。それゆえにプライドが高く頑固な性格をしている。戦艦に張りついているようにみえるが、近づくといきなり立ち上がって跳びまわり始めるので注意しよう。



フクホーン

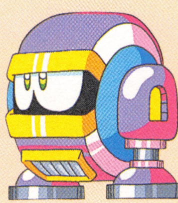
シュホォーンの直属の部下で、ロボット戦艦の副砲を務めていた。ヒマさえあれば、上官であるシュホォーンの体に機械油をさしてあげるというやさしい一面も持っている。攻撃するときは、目を開けたところを狙うこと。

G．S．Q



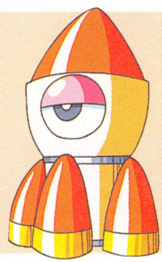
がっちりとした体格が表すように、かなり強気な性格で、下級ロボット達をまとめる役を自任している。ロックマンが近づいたら、その大きな口を開けて、拡散する弾をだして攻撃してくるぞ。耐久力も高く、手強い相手だ。

ビッキーボム



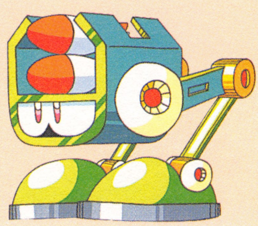
昔はデパートで自動福引機として活躍していたが、スペースルーラーズにスカウトされた。攻撃方法は、福引機そのまま。爆弾を吐き出して攻撃してくる。爆弾は１等から５等まで分かれており、それぞれ破壊力が違う。

パロケット

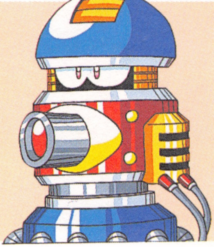


ロケット爆弾型ロボット。打ち上げ花火に憧れていて、自ら頼み込んで“落下傘システム”を組み込んでもらった。一度動きだすと、しつようにロックマンを追いかけてくる、厄介な相手なので、見つけたら早めに倒してしまおう。

パームホッパー

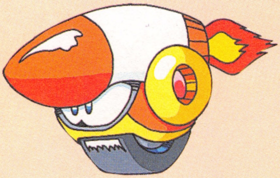


小型迎撃用のロボット。どんな悪路でも突き進めるように、ジャンプで移動できるよう改造してある。頭部に装備している４連装のミサイルで攻撃してくるが、ジャンプの衝撃で、時々ミサイルが暴発してしまうことがあるとか。



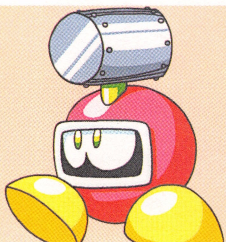
タイホーン

狙いを正確にするために、レーダーアイを装備した大型砲台。弾丸の支給が少ないので、弾を思う存分に撃てないのが不満の種という、少し危ない性格の持ち主。マースステージに登場して、ロックマンの行く手をさえぎるぞ。



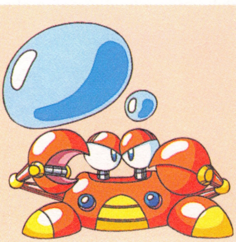
キャノンローダー

頭部のミサイルを間違いなく相手に当てることだけを考えている、一途な直情型性格の持ち主だ。“ヤマトダマシイ”に憧れていて、ロックマンめがけて猛スピードで突進してくるので、こいつがいるステージは前方注意が必要だぞ。



ドンカッチ

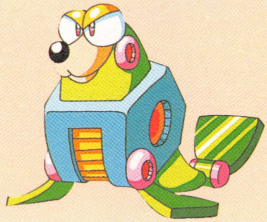
設計士が描いたラクガキを設計図と間違えた助手が、大量生産してしまったロボット。使いみちがないので、その辺をうろうろ巡回させて使っている。とはいえ、攻撃はなかなか厄介。真下が安全なので、すばやくもぐりこもう。



フィーバー

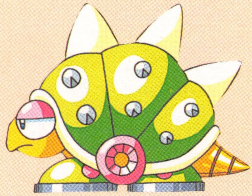
監視用に作られたロボット。強力なはさみを武器として持っているが、気弱な性格のために攻撃には使ってこない。もっぱら泡をはいてロックマンの邪魔をする程度。泡に包まれて地形の穴に落とされないように気をつけよう。

オウオウ



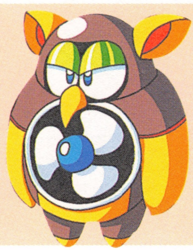
ロボットサーカスの廃品置場に捨てられていたのを、スペースルーラーズが気まぐれで復活させた。昔のことが忘れられず、爆弾を使った危険な芸を披露する。爆弾をスライディングでかわしてから、ロックンアームで攻撃しよう。

アルマロイド



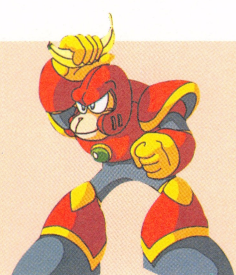
超合金の鎧で身を固めた、重装備の戦闘用ロボット。自分の殻に閉じこもりがちな性格は、スペースルーラーズからも心配されている。ロックンアームで攻撃して一気に倒すといいぞ。ときおり撃つ弾はジャンプでかわそう。

ファンクロウ

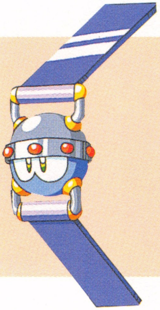


換気用に作られたロボットだが、ただの換気扇ではつまらないということで、夜間の監視用機能も備わっている。腹部のプロペラを猛回転させて、ロックマンの自由を奪うぞ。しばらく辛抱して、ロックンアームを撃ち込もう。

モンキッキ

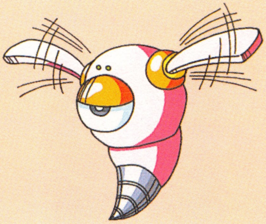


猿の運動能力に目をつけたスペースルーラーズが、ボスとして開発した強力なロボット。知能がともなわずに下級兵士になったが、本人はまったく気にしていないようだ。近づくとジャンプするので、落下するところを攻撃だ。



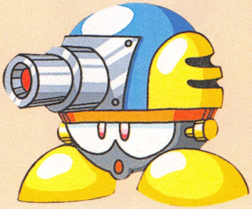
スイム・ボール

上下の水かきに高密度バリアがはられているので、その攻撃力はかなりのもの。また、音もなく水の中を進んでくるさまはかなり不気味。近づかれるまえに、ロックンアームで撃ち落とさないと、あとあと厄介なことになるぞ。



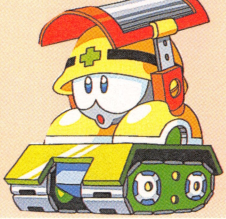
ニブール

ゆっくりであるが、確実な動きで進入者を追い詰めて、エネルギー波を帯びた尻尾で攻撃してくる。発見したら、突進してきたところをうまくかわして撃ち落とすか、画面の外に逃げるかしないと、いつまでも追いかけてくるぞ。



メットール・スナイパー

メットールをバージョンアップさせるため、プロジェクト中に開発された試作品。頭部にキャノン砲をつんではいるものの、本人はまだ完全に使いこなせないでいる。ある程度の距離をおいて攻撃すれば、簡単に倒せる相手だ。

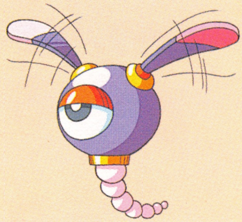


ヘル＝メットールＤＸ

長い間、工事用の機能を中心に作られていたメットールに、装甲戦車並みの装備を加えた試作品。臆病なところは、メットールのままだ。盾をかまえると、ロックンアーム以外の攻撃を受けつけなくなることを覚えておこう。

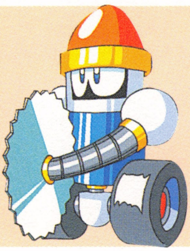
シブール

ニブールの弟分に当たる。尻尾には新たに電磁波が採用されているが、威力に多少の差があるため、ニブールには頭が上がらない。離れて攻撃すれば問題ないが、上にまわられたときは、うまく下に誘導してから反撃に移ろう。



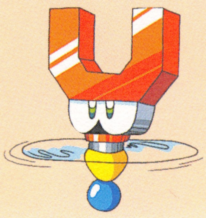
チェンソール

森林伐採ロボットのプログラムを組みなおしただけの、低コスト兵。元来コンプレックスを持っているためか、攻撃は執拗である。そのしつこさは、倒されたあともノコギリで最後の攻撃を仕掛けてくるほどの凄さだ。



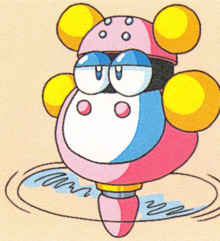
ビリー・スパーク

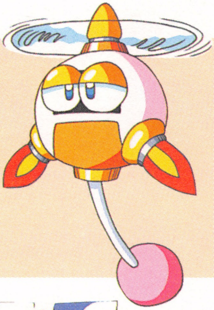
発電工場の電磁極として働いていたが、その帯電力に目をつけたスペースルーラーズに買われて改造された。かんしゃくを起こすと、見境なく感電させてしまう。ロックマンの頭上にまわり込まれるまえに、倒してしまおう。



ベイビー・フライズ

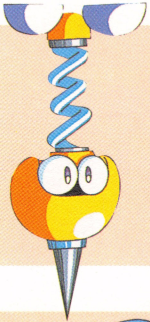
8台のベイビー・フライが合体して、形成された戦闘用ロボット。ダメージを与えると、どんどん分裂していく。分裂後の攻撃も、なかなかあなどれないので、ロックンアームとロックバスターをうまく使い分けて戦おう。





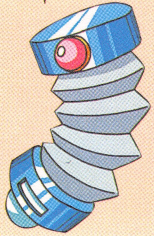
フーリー

敵を探知するレーダーとして開発された。眠そうな目とうらはらに、胴体からぶら下げているレーダーは、どんなものも見逃さない。フーリーに近づかれると画面がフラッシュして、ロックマンの動きが鈍くなってしまうぞ。



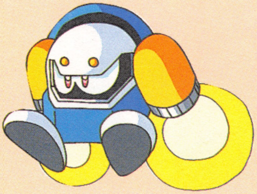
ビョーズ

ロックマンが真下にくると、バネみたいに体を伸ばして攻撃してくる。頭についている超合金のハリを、命より大切にしていて、週に一度はヤスリをかけてから、油を塗って手入れをしているという、非常にまめな性格をしている。



ラ・ジャバ

アコーディオンにヒントを得て設計されたロボット。思いつきで作られたせいで、中途半端なシロモノになってしまった。耐久力はそこそこあるが、動きが遅いので、近づかれる前に倒してしまえるぞ。

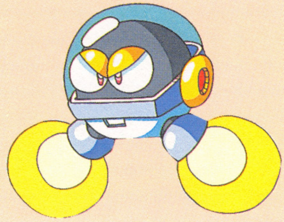


ブースタン

宇宙空間の開発用に作られた、作業用ロボットだ。戦闘能力は高くないので、スピードの遅い追尾ミサイルにだけ、気を配っていれば苦戦はしないだろう。最近になって人工惑星が完成したので、転職を考えているところである。

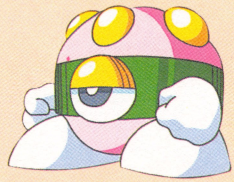
マルメット

宇宙基地建設のときに使った宇宙服を再利用して作られた。強化ガラス製のヘルメットは、装甲としても十分な強度を持っていて、耐久力は高い。ラッシュスペースの加速と、ため撃ちをうまく使って、ヒット&アウェイで攻撃だ！



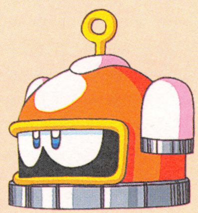
ハンドゥー

標準型工業用ロボット。原子力バッテリーの着脱など、危険な場所での細かい作業をするために、マジックハンドが装備されている。近づかれないようにしたいが、無理な場合はダメージを覚悟して強引に逃げるのも○。



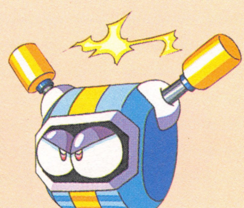
タンプ

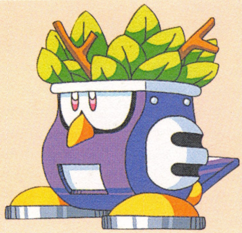
分銅型の圧搾作業用ロボット。重金属をワープさせることを考えて、短い距離を瞬間移動できる空間移動回路を試験的に搭載している。ワープの前後に無防備となる瞬間が少しあるので、そこを狙って攻撃するといいだろう。



ピカシュー

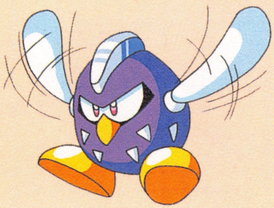
ワイリーマシーンのバッテリー部分を再利用して作られたロボット。現在は、コロニーの重力コントロールを担当している。重力を操って、ロックマンを空中に持ち上げるので、同じ高さになるのを待ってから攻撃しよう。





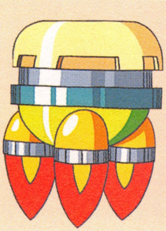
バーディー

森の監視用に開発された、鳥型のロボット。頭部には、カモフラージュのためにケヤキの木を生やしていたが、いつの間にか相棒のチュンコが住み着くようになってしまった。まず、チュンコを倒してから攻撃するといいぞ。



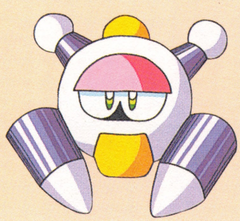
チュンコ

バーディーの相棒。ひばりの鳴き声に憧れていて、人工声帯を使って一生懸命練習しているのだが、相棒の評価は少し冷たいようだ。バーディーの頭から飛びだしたあと、少しの間とどまっているので、そこを狙おう。



カマポット

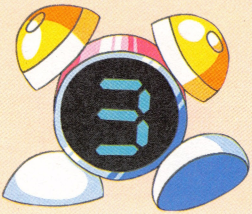
高層ビルの建設現場で使われていた足場を、スペースルーラーズが盗んできたもの。武器をつけようと思ったが、似合わないのでボツになった。ロックマンが上に乗ると上昇するので、その先のトラップに引っ掛からないように。



エレキット

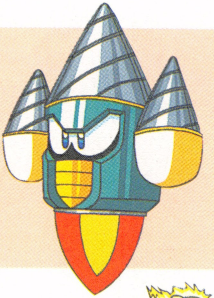
量産型巡回ロボット。ひまつぶしに作られたという点で、ドンカッチと話が合い、「ロボットは見た目じゃないよな」と肩をたたきあっている。簡単に倒せる相手だが、地面の穴が多い場所などでは、油断するとやられてしまうぞ。

アラベル



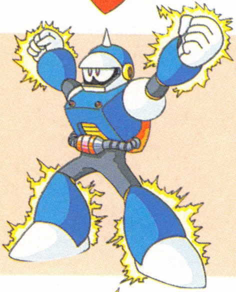
見た目通り、時間にうるさい神経質な性格の持ち主。10までしか数えられないので、時計としてはまったく使えない。体の数字が0になると爆発して、その爆発力はかなり強力。ブレーン・クラッシャーのところでのみ登場する。

ガンドリル



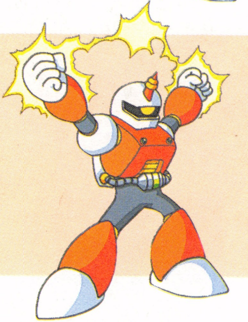
資源採掘用ロボット。土に含まれる資源をエネルギーとして、半永久的に地面を掘り続けることができるが、現在は故障して行方不明。地面を掘っている間は攻撃しても無駄なので、完全に姿を現したところを攻撃しよう。

ビリバリー

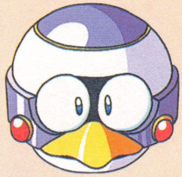


自家発電回路を搭載したロボット。発電中は無敵なので、放電攻撃で弾を発射したあとを狙おう。ほんのちょっとでも気をぬくと、ビリバリー自身にも大ダメージを与えてしまうほど強力な電流なので、くれぐれも注意しよう。

ピリパリー

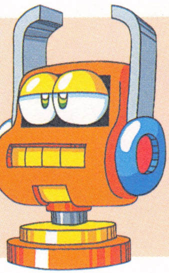


ビリバリーの弟。兄と同じく強力な電撃を持っていて、互いに近寄るとショートして惑星中が停電してしまうといわれている。そのために兄弟の語らいがまったくない、悲しい兄弟。攻撃方法や弱点はビリバリーと同じだ。



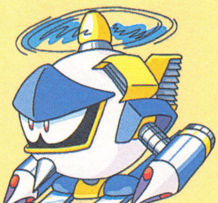
ワンダリン・ヘッド

巨大ロボットのパーツとして作られたが、頭部を作ったところでスペースルーラーズの気が変わり、放置された。まだ見ぬ胴体を思い描き、倉庫を飛び回る悲しいロボット。倒すときはためながら待ち、射程に入ったら攻撃する。



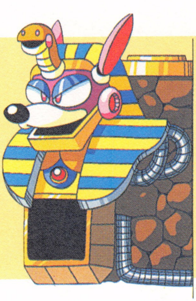
ソーシー・ブレイカー

ゴミ処理用に開発されたロボット。圧縮されてブロック状になって運ばれてくるゴミを粉砕するのが仕事。これも昇格へのステップだと自分に言い聞かせて働いている。飛び散るゴミをジャンプやスライディングでかわして反撃だ。



ヒョーイ

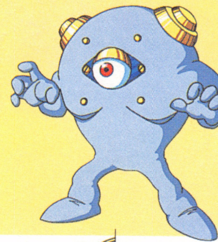
空中戦闘用に開発された、ヘリ型のロボット。プロペラの大きさに設計ミスがあったために、見張りに格下げされてしまった。通常弾をかわしてから、ジャンプしてロックンアームで攻撃しよう。追跡ミサイルは打ち消せるぞ。



T．カーメン

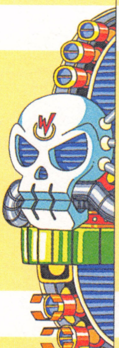
ブロック資材を生産するための機械だったが、戦闘用ロボットに改造された。攻撃は、ブロックを上から落としてくる場合と、ブロックを横に投げる場合の２種類がある。ブロックを避けながら、弱点の顔面を攻撃しよう。

ダークムーン



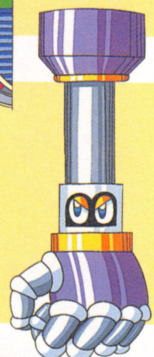
アース直属の特攻隊長。一度目覚めると、エネルギーがなくなるまで暴れ続ける。イエローデビルをモデルに作られた液体金属製ロボットだが、攻撃するときに、弱点である目をさらけだしてしまう点も、イエローデビル同様だ。

スカル・ブレーザー



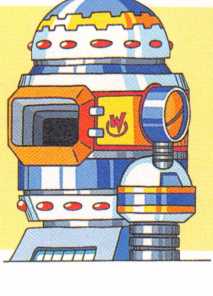
Dr．ワイリー最後の拠点、ワイリースター内部への進入をはばむべく設置された超大型イオン砲台。時空を歪めるほどのパワーを秘めている。レーザーを撃ったあと、口を開けるのでそこを狙って攻撃だ。ミサイルは相殺できるぞ。

エル・ナックル&アール・ナックル



ワイリースターに格闘機能を持たせるために開発中だった、超大型マニピュレーター。ロックマンが予想外に早く進入してきたので、やむをえず人工知能を取りつけて実戦配備された。弱点は攻撃したあとに開く、手首の目玉。

ブレーン・クラッシャー



Dr．ワイリーのロボット生産を統括する、中枢制御コンピューター。強力なシールドで、ロックマンの攻撃をまったく受けつけない。ミサイル攻撃をかわしつつ、アラベルをうまく誘導して、爆風で本体にダメージを与えよう。

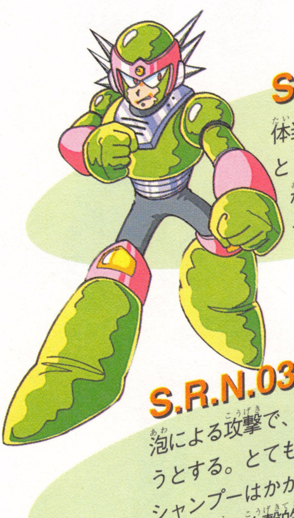
大ボスキャラクター紹介

スペースルーラーズとは？



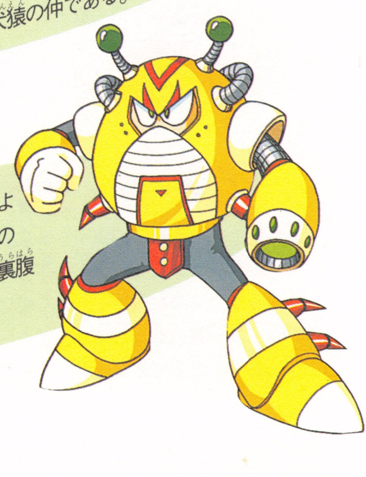
そもそもスペースルーラーズとは、一体何なのか？　スペースルーラーズとは、度重なる失敗にも懲りずに、Ｄｒ．ワイリーが再び計画した５回目の地球征服作戦のため、彼の本拠地であるワイリースターで作られたロボット軍団の総称である。

ワイリーによって作られた下級兵士と、旧文明の遺跡から発見されたボスがいて、ボスはみな異常なまでの強さを誇る。それぞれのボスの特徴は以下の通りだ。



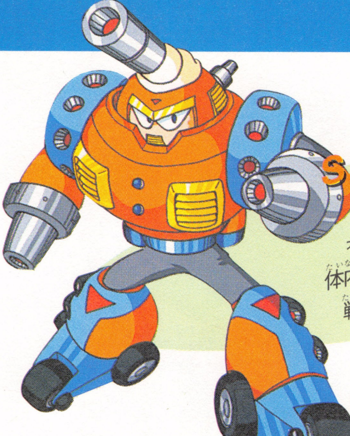
S.R.N.02　マーキュリー

体当たりとスナッチバスターでの攻撃を得意としていて、敵にダメージを与えると同時に相手のアイテムを奪い取る。友達が少なくて、特にプルートとは犬猿の仲である。



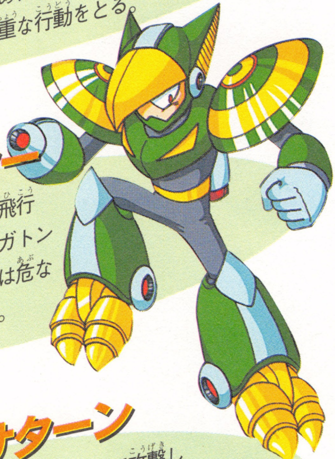
S.R.N.03　ビーナス

泡による攻撃で、相手の攻撃を封じこめようとする。とても綺麗好きな性格で、朝のシャンプーはかかさない。その性格とは裏腹に、非常に攻撃的な一面も持っている。



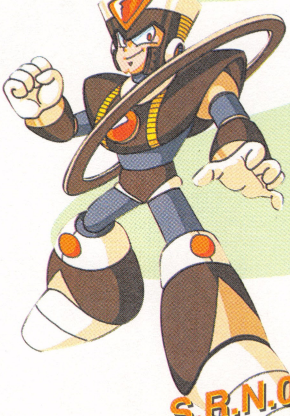
S.R.N.04 マース

戦うためだけに開発されたロボット。フォトンミサイルや地雷など、大量の火器を体内に装備しているためにその動きは鈍く、戦いの場でとても慎重な行動をとる。



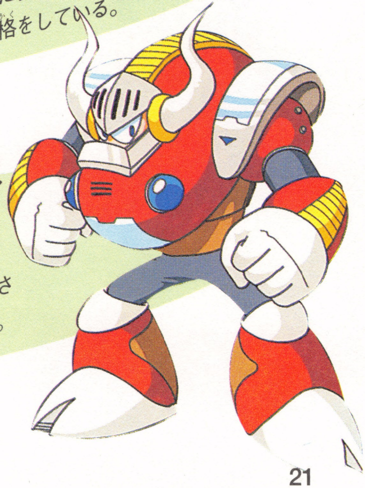
S.R.N.05 ジュピター

スペースルーラーズで、唯一長時間の飛行が可能なボディを持つ。旧文明時はメガトン級の爆弾を使っていたが、部屋の中では危ないので、電撃で攻撃するようになった。



S.R.N.06 サターン

時間と空間を操る。ブラックホールで攻撃してくるが、エネルギー不足のためにブラックホールに接触した相手にダメージを与える程度。とても出不精な性格をしている。



S.R.N.07 ウラノス

スペースルーラーズ中、ナンバー1の怪力の持ち主で、ディープディガーと地震での攻撃をしてくる。武器が内蔵されてないことにコンプレックスを持つ。



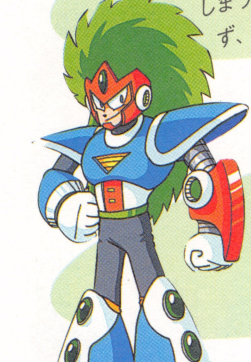
S.R.N.08 プルート

ジャングル専用の戦闘ロボット。誰よりも高度な運動性能が売りである。軽快なフットワークで障害物をかわし、よけそこなったときはブレイクダッシュで強引に突き進むぞ。



S.R.N.09 ネプチューン

両腕から出すソルトウォーターの攻撃で、あらゆる金属を一瞬のうちに錆つかせてしまう。性格は気まぐれで、外見に似合わず、かなりののんびり屋である。



S.R.N.01 アース

ロックマンを戦闘不能に追い込み、地球征服部隊を引き連れて街を征服していったロボット。自分こそが最強と信じていて、相手を馬鹿にしたような戦い方をする。



サンゴッド

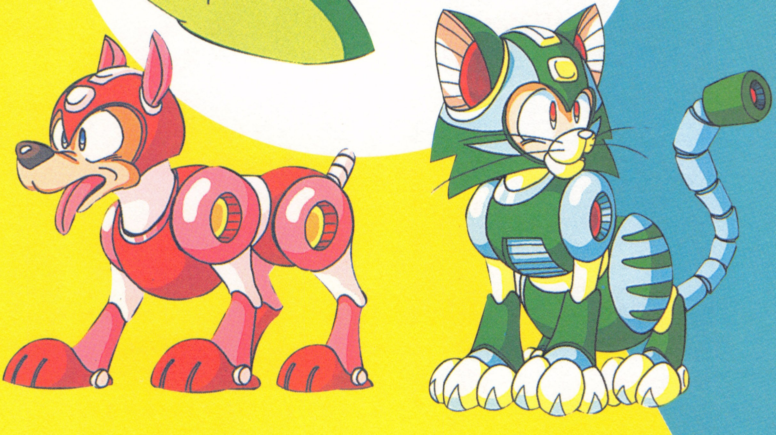
旧文明で最強を誇った戦闘ロボット。様々な攻撃方法を持っており、目の前にいるものをすべて破壊しつくすことが生きがい。Dr.ワイリーによって封印を解かれるが……？

ROCKMAN WORLD 5™

基礎編



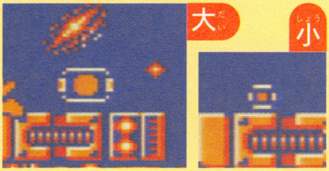
ロックマンのアイテム・武器のリストから、ゲームクリアのための必勝テクニックまでを、一挙に掲載。プレイまえに読んでおけば、役に立つぞ！



アイテム紹介

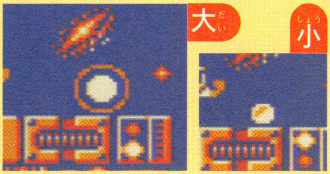
ステージの決まった場所に置いてあったり、敵キャラクターを破壊すると出現したりするアイテムは、ロックマンを助けてくれるありがたいものだ。大半のアイテムは、Pチップを一定数集めるとライト研究所で交換してもらえるぞ。また、ストックできるアイテムは、スタートボタンでメニューを開けばいつでも使うことができる。

武器エネルギー



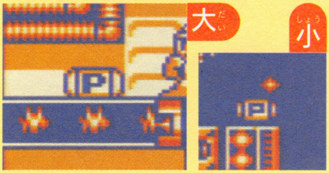
敵を倒すことで出現。取ると武器エネルギーが回復するのだ。大は10ゲージ、小は２ゲージ回復するぞ。

ライフエネルギー



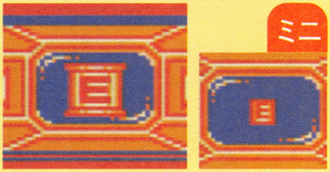
取るとライフエネルギーが回復。大は10ゲージ、小は２ゲージ回復するぞ。これも敵を倒すことで出現。

Pチップ



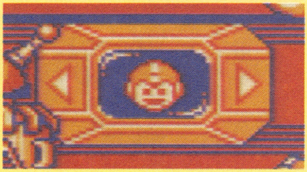
いくつか集めると研究所でアイテムと交換できる。大はステージに配置され、敵からは出現しない。

E缶



使用すると、ライフエネルギーが全回復する。ミニE缶は４つ集めると１つのE缶になるぞ。

1UP



取ると、ロックマンの残り人数が１人分増える。なお、ロックマンは最大９人までストックできるぞ。

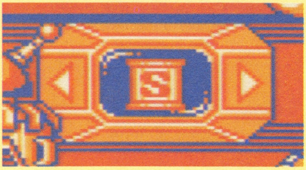
※各アイテムに交換できるPチップ数／ミニE缶=20　E缶=60　１UP=50　W缶=30　S缶=120

W缶



武器ゲージのどれか１つを全回復できる。ただし、武器ゲージがすべて回復している場合は効果がない。

S缶



ライフエネルギーと全部の武器エネルギーが全回復する。武器エネルギーがすべて回復してると効果なし。

ライト研究所でしか手に入らないアイテム

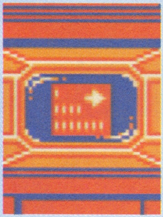
次の５つのアイテムは、ライト研究所でのみ入手可能なものだ。なお、パワージェネレーターは、後半ステージにあるパワークリスタルと交換する。

マジックハンド



ロックンアームで離れたところにあるアイテムを取れるようになる。

武器ゲージ全回復



その場で全部の武器ゲージを全回復する。後半ステージ攻略に便利。

ロックンクロー



ロックンアームが敵にはりつき、ダメージを多く与えるようになる。

エネルギーバランサー



武器エネルギーを取ると、ゲージの少ない武器から回復してくれる。

パワージェネレーター

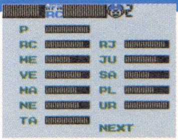


武器エネルギー消費量が半分に。４種類のパワークリスタルが必要。

※各アイテムに交換できるＰチップ数／武器ゲージ全回復=70　エネルギーバランサー=140
マジックハンド=90　ロックンクロー=100

ボスを倒して奪う武器

ロックマンがボスを倒すと、そのボスが持っていた武器が手に入る。スタートボタンを押し、メニューでその武器を選ぶことで使えるぞ。

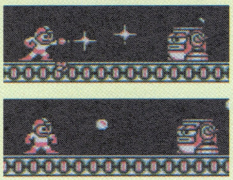


◀エネルギーがあればいつでも使えるぞ

スナッチバスター

マーキュリーより入手

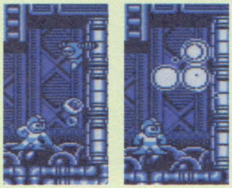
敵にダメージを与えると同時に、その敵から体力を奪い取る武器。１発につき体力が２ゲージ回復するが、ロックバスターが効かない敵などには効果がないぞ。



バブルボム

ビーナスより入手

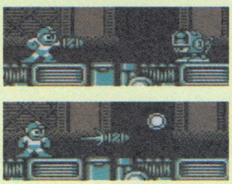
ロックマンの前方斜め上に、泡の形をした弾を撃ちだす。弾はゆっくりとジグザグに上昇して、敵や壁に当たると爆発するぞ。対ボス戦で意外に有効な武器。



フォトンミサイル

マースより入手

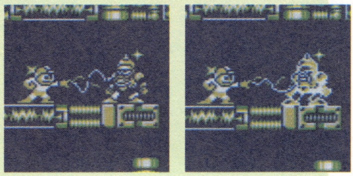
横方向に直進するミサイルを発射する。ミサイルは、耐久力が低い敵を貫通するので、敵が多いところで使うと効果的だ。うまく使えば対ボス戦でも役立つぞ。



エレクトリックショック

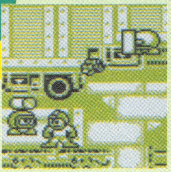
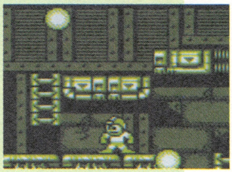
ジュピターより入手

手の先から100万ボルトの電撃を放つ。電撃が届く射程はかなり短いが、破壊力が高いので、対ボス戦では非常に役に立つ武器だ。



ブラックホール

サターンより入手

ロックマンの頭上にブラックホールを発生させて敵を吸い込む。吸い込まれなかった敵も、そのあとに出る弾で攻撃できるぞ。

ディープディガー

ウラノスより入手

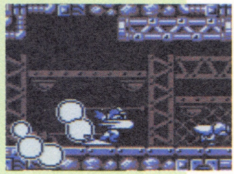




特定のブロックを持ち上げて投げつけられる。壁に当たったブロックは砕け散り、その破片も敵にダメージを与えられる。

ブレイクダッシュ

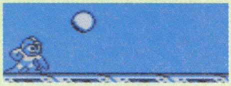
プルートより入手

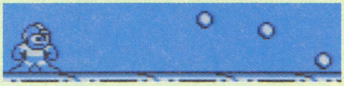
ボタンをしばらく押してから離すと、無敵状態でダッシュして、体当たり攻撃をかける。特定のブロックを破壊できるぞ。

ソルトウォーター

ネプチューンより入手

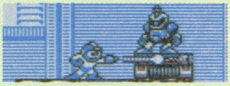


放物線を描いて飛ぶ液体を発射する。液体は敵や地形に当たると3つの水玉に分裂して、その水玉で敵をさらに攻撃するぞ。

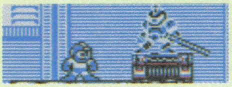
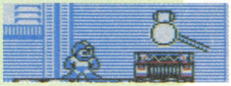


スパークチェイサー

アースより入手



敵を追尾するレーザーを撃つ。レーザーはある程度進んでから方向を変えて、しばらくすると消えるぞ。

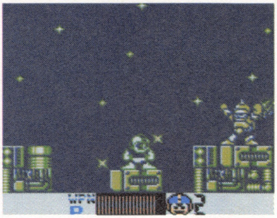



必勝テクニック PART1

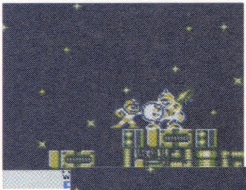
ここでは、ロックマンのクリアを助ける、ちょっとしたテクニックを紹介するぞ。困ったときに役に立つテクニックが満載だ。

テクニック1　アーム&バスター

ロックンアームをためて敵に接近し、ロックンアームを当てたらすかさずロックバスターでトドメを刺す。耐久力のある敵に有効なテクニックだ。



▶ビリバリーのような耐久力のある敵は、このテクニックで倒そう



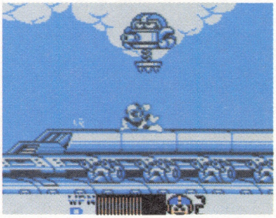
◀近づいたらまずロックンアーム



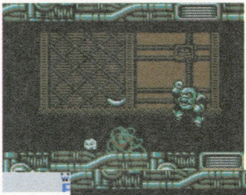
▶あとはロックバスターで倒すだけ

テクニック2　スライディング&アーム

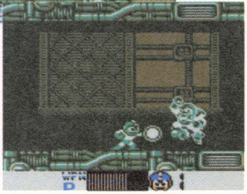
スライディング中にもロックンアームが、ためられることを利用して、敵の攻撃をかわしてから攻撃するテクニック。動きの速い敵にとくに有効だぞ。



▶シュホォーンなどの動きの速い敵と戦うときに役立つテクニック



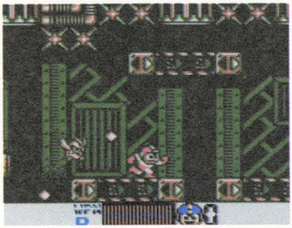
◀敵の攻撃をうまくかわしてから…



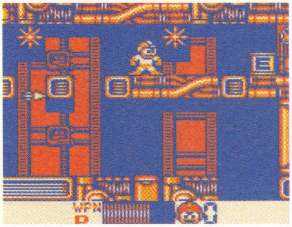
▶起き上がりざまにロックンアーム

テクニック3 スライディングジャンプ

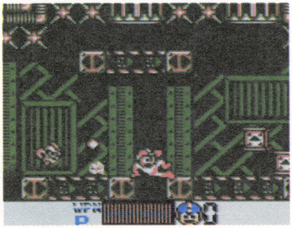
スライディングは、狭い通路を通るときに使うが、こんな便利な使い方もある。ロックマンがちょうど落ちるくらいの小さい穴は、実はスライディングで上を滑ってぬけられるのだ。これで落とし穴も恐くない？



◀前方に落とし穴、後方に敵。こんなときは…



▶これで、こんな場所にあるアイテムも取れるぞ



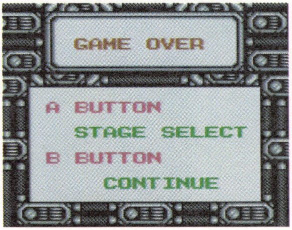
▶スライディングで一気に逃げればいいのだ

テクニック4 隠しパワーアップ

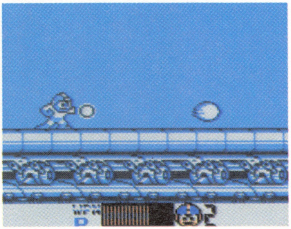
敵が強くてなかなかクリアできない…。そんなときにはこのテクニック。同じステージで4回コンティニューをくり返すと、なんとロックンアームがスピードアップする。このパワーアップは2回まで可能だぞ。



◀ライト研究所にもどってパワーアップするぞ



▶ここでコンティニューを4回くり返すのだ



▶スピードが速くなって一段と使いやすくなる

必勝テクニック PART2

さて、次はもう少し実戦的なテクニックを紹介しよう。こちらのテクニックは、忙しい場面で役に立つものが多いぞ。

テクニック1　逃げテクニック

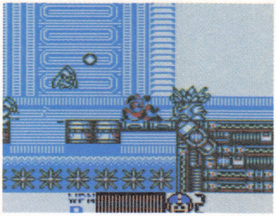
敵が多く出現して、全部倒していられないという場面で有効。どんどんスライディングを連発して、一気に次の画面まで逃げきってしまうのだ。



◀まず、敵を引きつけておいてから



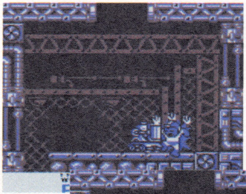
▶一気にスライディングで逃げろ!



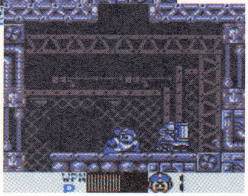
▶前方の敵をどけるために、スライディング＆アームを併用しよう

テクニック2　強行突破テクニック

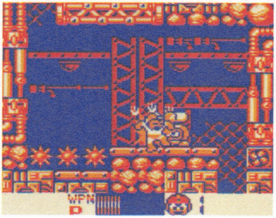
これは、前方に苦手な敵がいる場合に役に立つ。わざと1回だけダメージを受けて、点滅している間にスライディングで通り抜けてしまうのだ。



◀たとえばこんな場面で使って



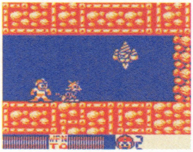
▶スライディングで通り抜けるのだ



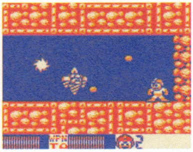
▶何回もダメージを受けるよりは、1回だけのほうがいいってこと

テクニック3　タンゴ&バスター

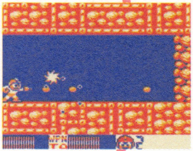
敵を倒すまでタンゴとロックバスターで攻撃し続けるので、耐久力の高い敵やボスなどにかなり有効なテクニックだ。欠点は、空を飛ぶ敵にタンゴを当てにくく武器ゲージが減りやすい点。



▶まず、タンゴを呼び出して…



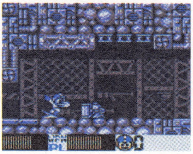
▶ロックバスターで2重攻撃！



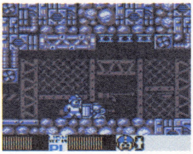
▶倒すまで攻撃を続けられるぞ

テクニック4　ダッシュ無敵

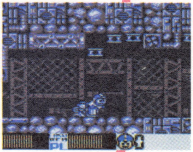
ブレイクダッシュを使って無敵の敵や壊せない弾にぶつかるとどうなるか？　答えは、ブレイクダッシュが終わって、一瞬無敵になる、だ。ダッシュ中に後ろに下がろうとしても無敵になるぞ。



▶ブレイクダッシュをためて…



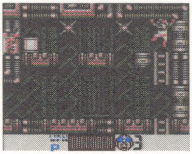
▶無敵状態の敵にぶつかると？



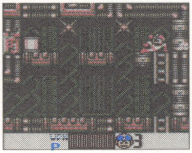
▶ダッシュが終わって無敵に

テクニック5　着地スライディング

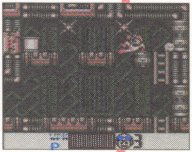
ジャンプして着地する直前に、Aボタンと十字ボタンの下を押すと、着地と同時にスライディングをする。本来、はしごの上でスライディングはできないが、このテクニックを使えばできるのだ。



▶まず、はじめにジャンプ！



▶着地寸前にボタンを押すと…



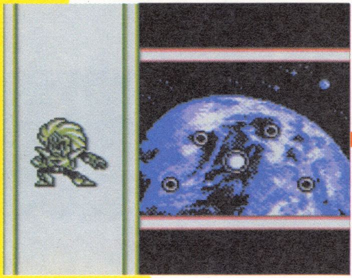
▶スライディングが出せるのだ

ROCKMAN WORLD 5™

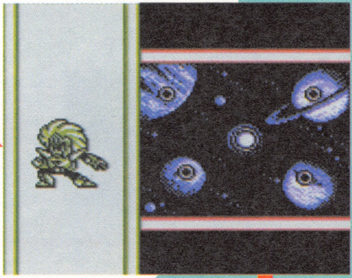
ステージ攻略編

9ステージのマップデータを、ボス攻略にポイント解説をつけて掲載してあるぞ。これを読んで全ステージクリアを目指せ！

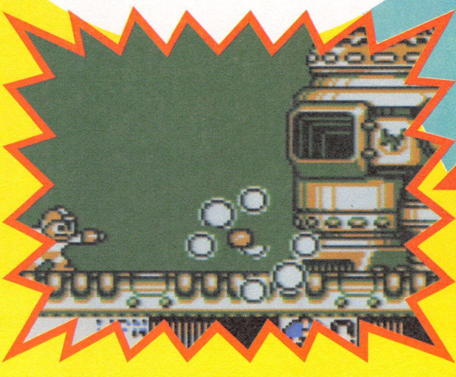
●第一部～地球編～●



●第二部～宇宙編～●



●第三部 ～Dr.ワイリーの本拠地～●

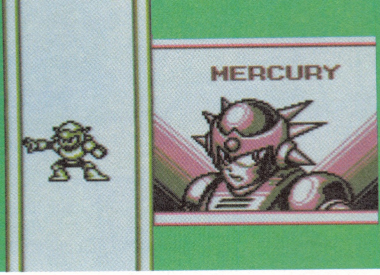


ステージ攻略第一部

地球編



まずはじめに、前半ステージの4面を攻略だ。序盤戦のうちに、敵の攻撃パターンやトラップのつくりを頭に叩きこもう。簡単な面も多いが、一瞬のミスが命取りになることも。油断は禁物だ。



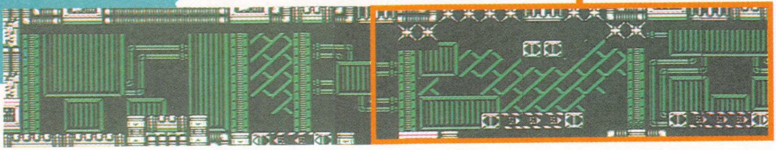
MERCURY

マーキュリー

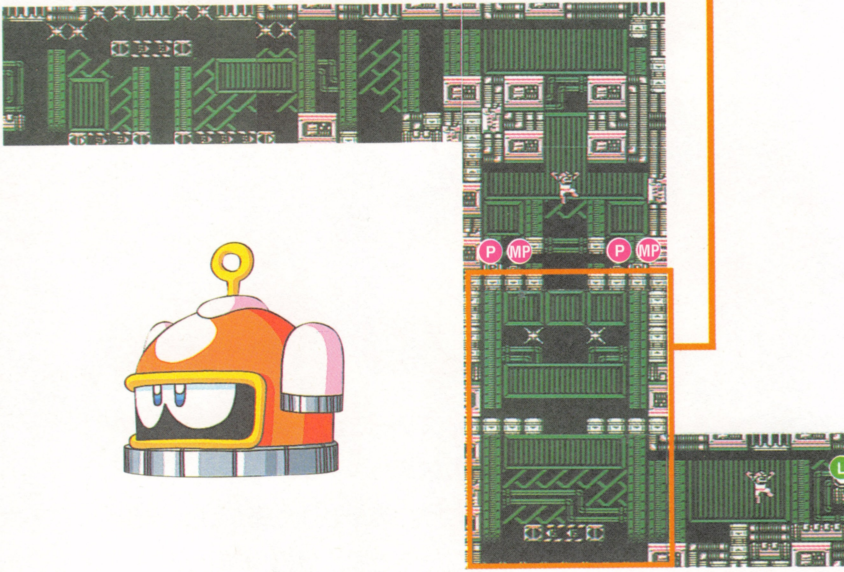
巧妙に罠が仕掛けられたステージ。気づきにくいので、慎重に進んでいこう。

START！

ポイント1
上から落ちてくるトゲに当たらないように、落ちる場所を確かめて進むようにしよう。また、動く足場も移動方向を確認してから乗るようにすること。

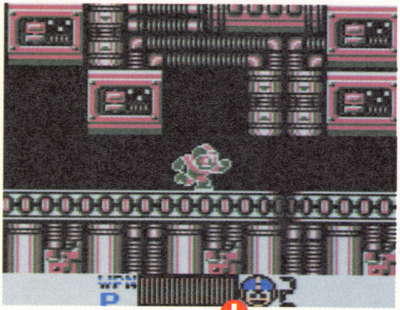


ポイント2
トゲのある場所をよく覚えて、避けながら進もう。トゲに触れると一発でやられてしまうのだ。

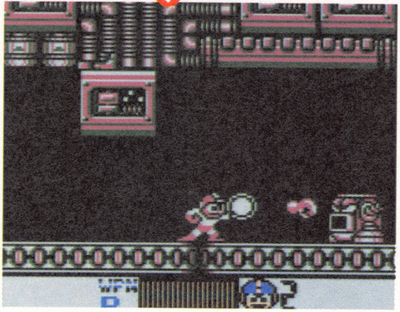


ステージアドバイス

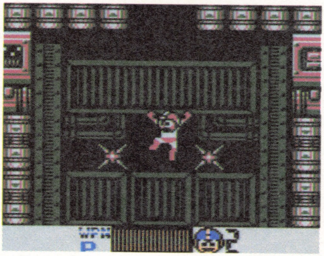
このステージは、地形を利用したトラップが多いので、引っ掛からないように気をつけること。特に、当たると一発でやられるトゲを使ったトラップは要注意。マップを見て、危険なところを確認しておくといいぞ。敵の攻撃は単純なので、離れたところからロックンアームを当てていけばＯＫだ。



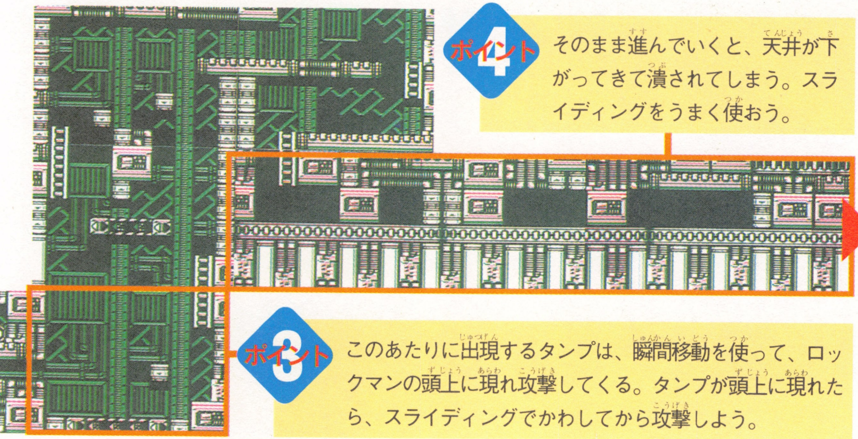
◀ロックンアームをためておき



▶スライディングで通り抜けてから、すかさず敵に向けて撃つべし



▲トゲに当たらないように注意！



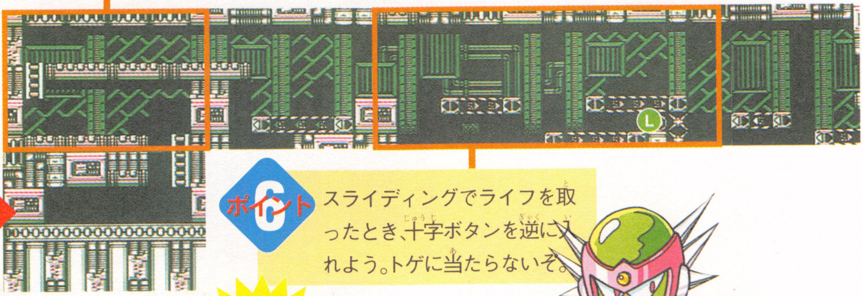
ポイント4 そのまま進んでいくと、天井が下がってきて潰されてしまう。スライディングをうまく使おう。

ポイント3 このあたりに出現するタンプは、瞬間移動を使って、ロックマンの頭上に現れ攻撃してくる。タンプが頭上に現れたら、スライディングでかわしてから攻撃しよう。

次のページへ

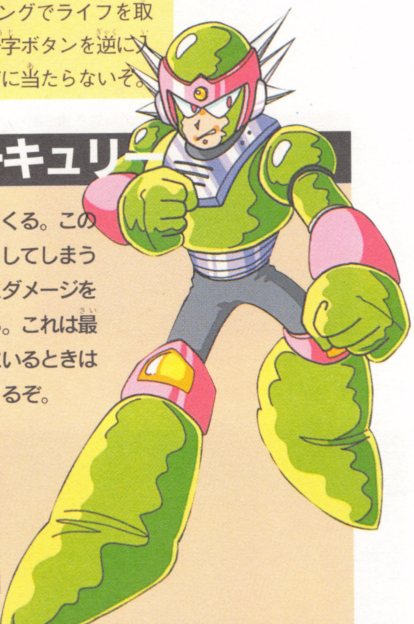
前のページから

ポイント5 ドンカッチの放つタマは、4方向に分裂して飛んでくるので、よく見て避けよう。

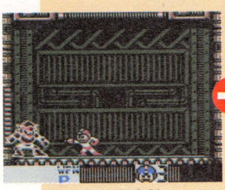


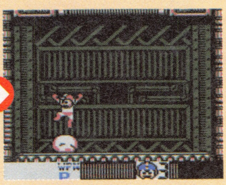
ポイント6 スライディングでライフを取ったとき、十字ボタンを逆に入れよう。トゲに当たらないぞ。

BOSS VS マーキュリー

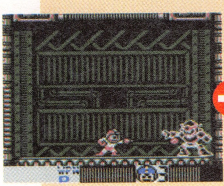


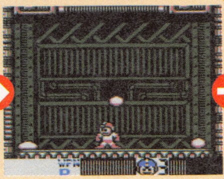
マーキュリーは、スナッチバスターで攻撃してくる。この攻撃をくらうと、ロックマンはアイテムを落としてしまうが、これは拾い直せばＯＫ。人間形態のときにダメージを与えると、突進かバウンド攻撃を仕掛けてくる。これは最初にパターンがあって、マーキュリーが左端にいるときは突進攻撃、右端のときはバウンド攻撃をしてくるぞ。

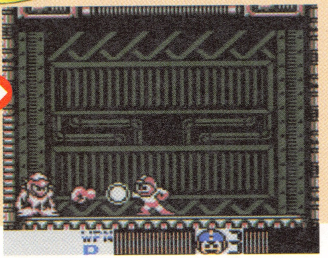




▲突進攻撃は、ここで飛び越えてかわす

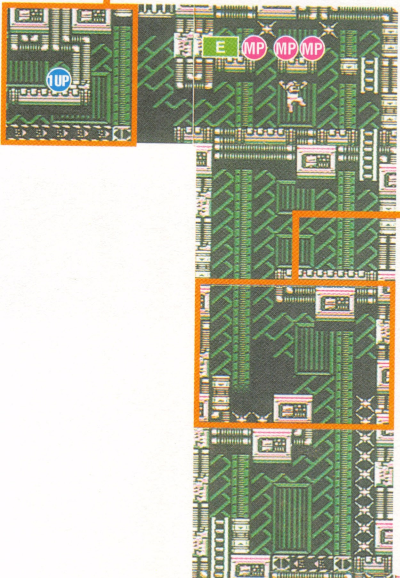




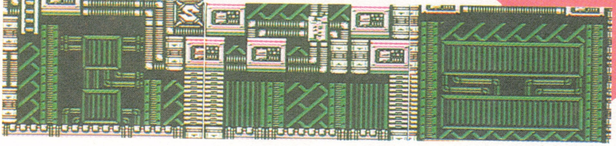


▲下をくぐって、ロックンアームで攻撃だ

ポイント7 1UPは、ロックンアームを3回当ててG．S．Qを倒したあとで、入手しよう。

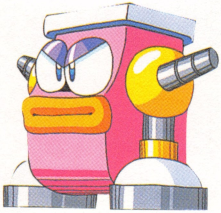


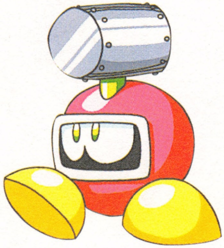
ポイント8 着地点でトゲに当たらないように、左端に着地するようにジャンプしよう。着地後、トゲを1回飛び越えたらそのまま歩き、垂直に落ちればOK。



アイテムリスト

- P ＝Pチップ(大)
- MP ＝Pチップ(小)
- L ＝ライフエネルギー(大)
- 1UP ＝1UP
- E ＝E缶

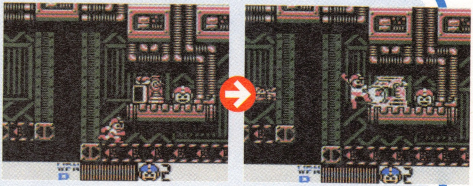




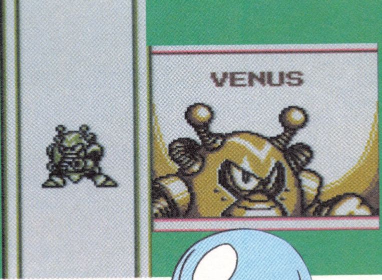
BOSS !!

チョットおトクな得テクニック

撃つと拡散する弾が非常に厄介なG．S．Qだが、ロックンアームと地形を使って攻撃をかわすテクニックをうまく使えば簡単に倒せるぞ。右のような場所では重宝するテクニックだ。



▲攻撃をかわす間にロックンアームをためよう



VENUS

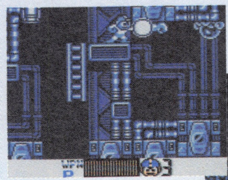
ビーナス

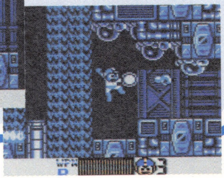
ステージ中、泡や水だらけ。流されないように、常に周囲に気を配って進むこと。



チョットおトクな得テクニック

シャボン玉みたいな敵のシャボーンは、実はただの泡と色が違うだけ。また、天井に張りついているとき、天井から落ちてくるときでも攻撃を当てられる。



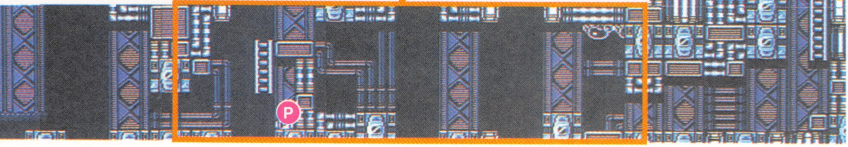


◀▼こんなところでチョットお得か

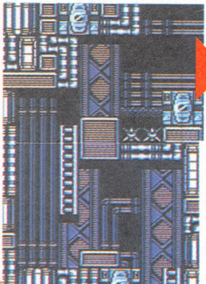
アイテムリスト

Ⓟ＝Pチップ（大）　E＝E缶
ME＝ミニE缶

ポイント1 Pチップはすぐに取りにはいかず、画面上から流れてくる水が止まるのを待ってから取りにいくようにしよう。そうしないと、水に流されてしまうぞ。



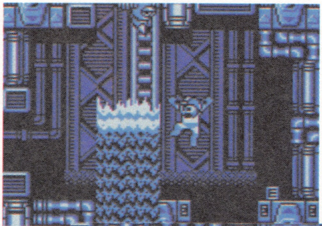
次のページへ



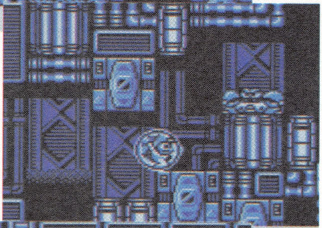
ステージアドバイス

敵キャラやトラップが、ロックマンの動きを制限するようにおかれているので、少し難しいステージ。不意の敵にそなえて、いつでもロックンアームを撃てるように。上から降り注いでくる水は、落ちてくるタイミングが同じなので、いったん立ち止まってから、落ち着いて通り抜ければ大丈夫だ。また、後半の水が連続する場所は、一本柱の上が安全地帯になっているぞ。

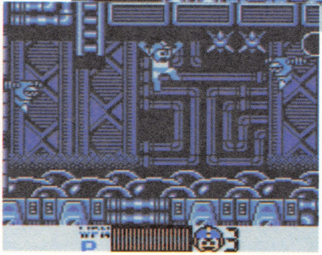
フィーバーの出す泡に包まれると、身動きがとれなくなる。耐久力があるので、包まれたらボタンを連打して脱出しよう。ファンクロウはプロペラでロックマンの自由を奪う敵。辛抱強く我慢して、プロペラが一瞬止まったところをロックンアームで攻撃だ。



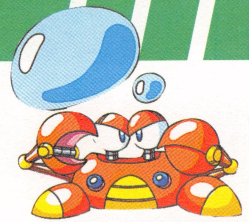
◀降り注ぐ水に飲まれると危険。要注意だ！

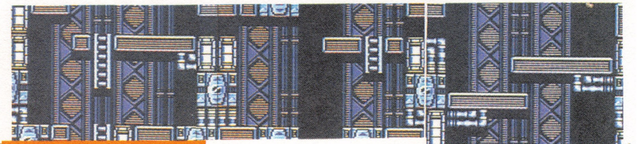


▶泡に包まれたらすぐボタン連打だ

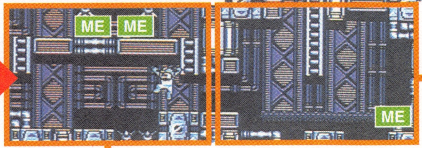


◀シャボン玉の上でのジャンプは特に慎重に



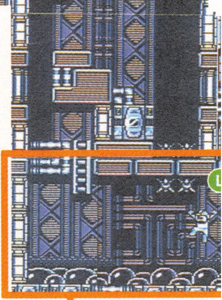


前のページから



ポイント2 ミニE缶を取るには、右側のはしごの上からスライディングすればトゲに当たらずに入手できるぞ。

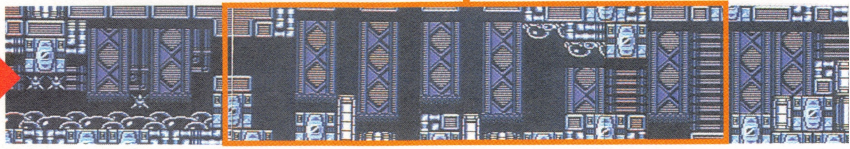
ポイント3 はしごを登っているときに上から水が流れてきたら、その場で止まってやり過ごそう。



ポイント4 この場所からジャンプすると、高く跳ね上がってしまうので、天井のトゲに注意しよう。

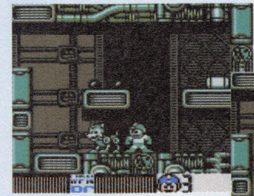
ポイント6 水が連続で流れてくるので、どの場所が流されないか、確認しながら進もう。

Ⓐ

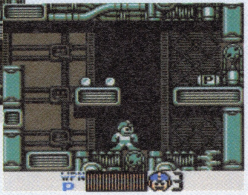


チョットおトクな得テクニック

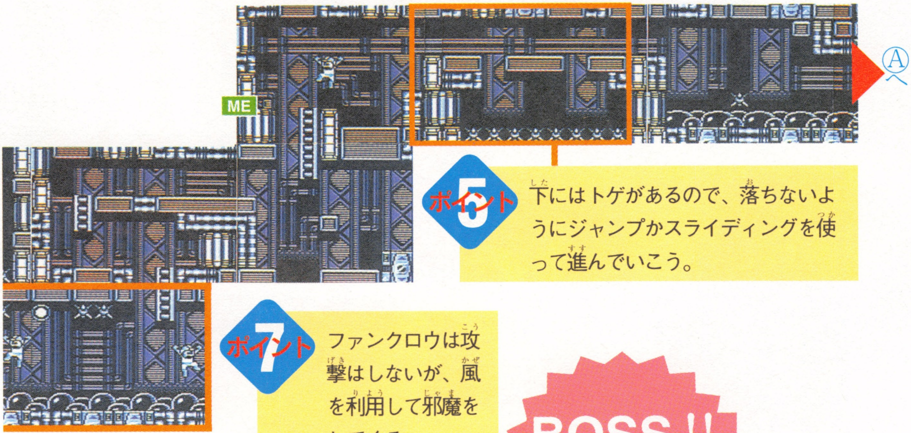
違う場所に出してしまったラッシュコイルやラッシュジェット。使えば消えるけど武器ゲージがもったいない…。そんなときは、他の武器をセレクトすると、ゲージを消耗せずに、画面からラッシュを消せるのだ。



▲間違ってラッシュを反対にだしても…



▼他の武器を選べば、画面からいなくなる

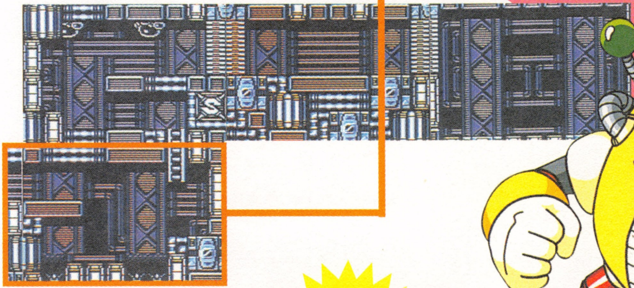


ポイント5

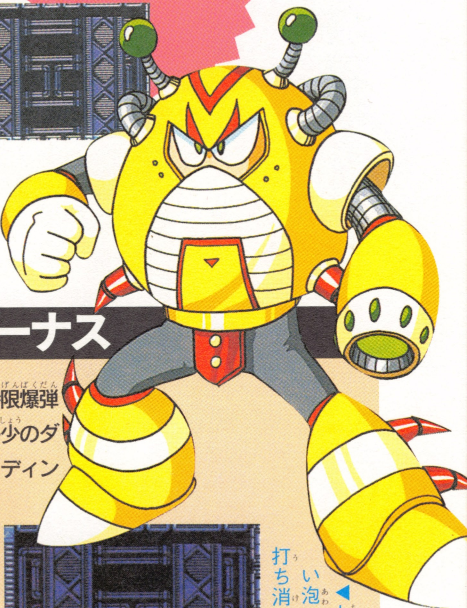
下にはトゲがあるので、落ちないようにジャンプかスライディングを使って進んでいこう。

ポイント7

ファンクロウは攻撃はしないが、風を利用して邪魔をしてくる。



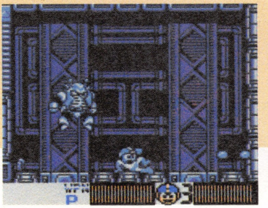
BOSS!!

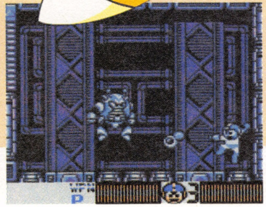


BOSS VS ビーナス

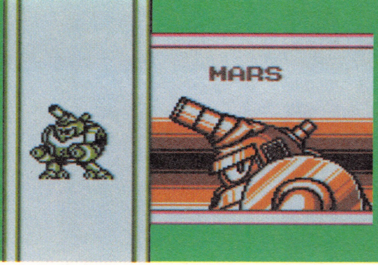
ジャンプをくり返しながら、大きい泡の時限爆弾と、小さい泡の追尾弾で攻撃してくる。多少のダメージは覚悟して、ジャンプの下をスライディングでくぐり抜けつつ攻撃しよう。

▶ジャンプした下をくぐって攻撃しよう





◀小さい泡は、打ち消せる

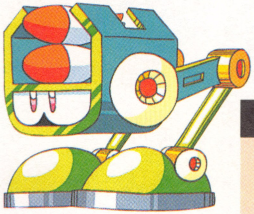


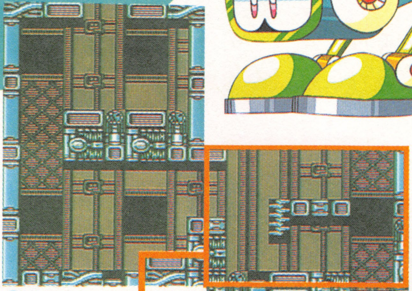
MARS

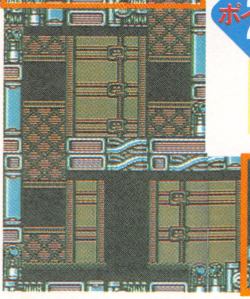
マース

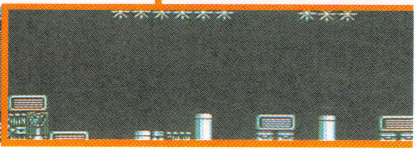
ボスの性格からか、強力な敵がわんさかいるステージ。地面の穴にも気を配ること。

START！









アイテムリスト

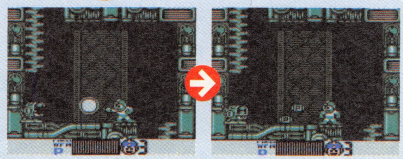
- L＝ライフエネルギー（大）
- ML＝ライフエネルギー（小）
- P＝Pチップ（大）
- MP＝Pチップ（小）
- E＝E缶

ポイント1 パロケットを攻撃するときは、遠くから戦おう。近づくと倒したときの爆風で、ダメージを受けてしまう。

ポイント2 ここに出現するカマポットに乗ると、天井にあるトゲに当たってしまうので、乗らずに移動しよう。

チョットおトクな得テクニック

パームホッパーは、弾を連発するが、実はこれがお得な攻撃。4発撃つ弾をロックバスターで相殺すると、アイテムが出てくる。体力が少ないときに特にお得だぞ。

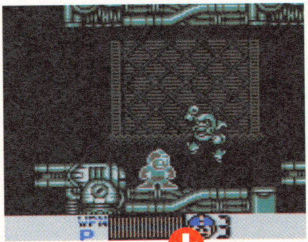


▲ポンポンと、タイミングよく相殺しよう

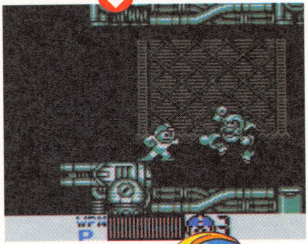
ステージアドバイス①

スタート直後から、いきなり攻撃力の高い敵が出現するので、ロックンアームはいつでも撃てるようにしておこう。

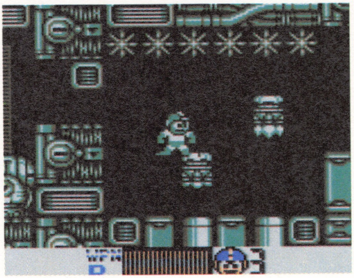
また、地形は単純だが、トゲや落とし穴など1発死にのトラップが多いので、ジャンプには細心の注意をはらうこと。



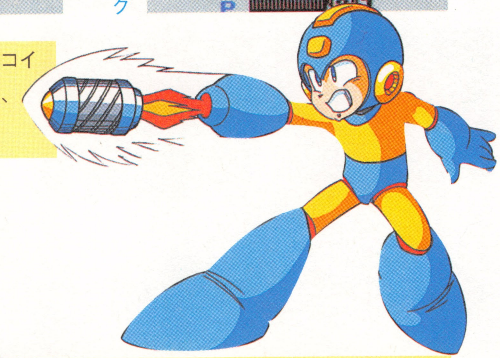
◀近づくとジャンプするので、タイミングを合わせ…



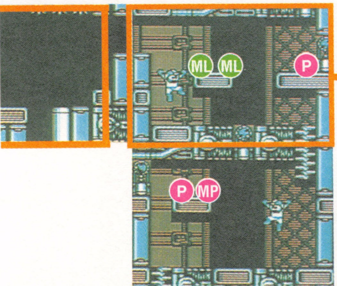
▶ロックンアームとロックバスターで一気に倒そう



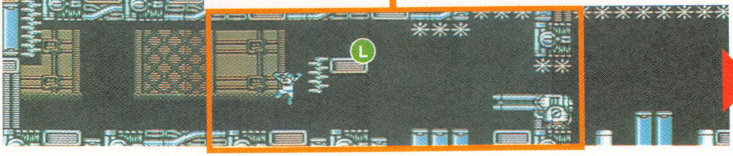
▶天井のトゲに気をつけよう



ポイント3 ここのアイテムは、ラッシュコイルかマジックハンドを使って、取るようにしよう。



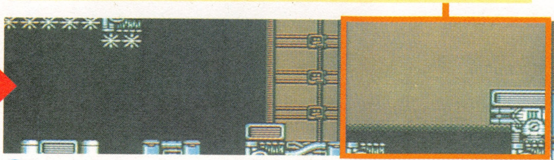
ポイント4 モンキッキは、近づくと垂直にジャンプするので、着地の瞬間を狙って攻撃しよう。

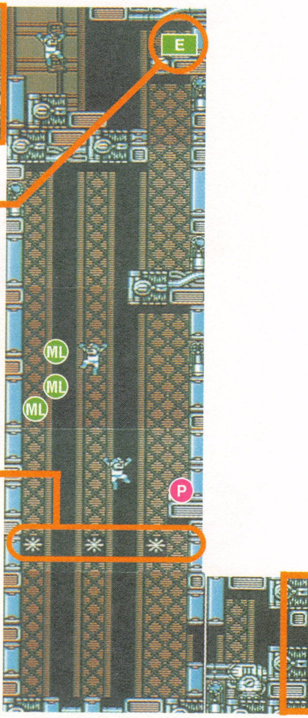


次のページへ

ポイント5 タイホーンの撃ってくる、跳ね回る弾に注意しながら、弱点の目と鼻を攻撃しよう。

前のページから



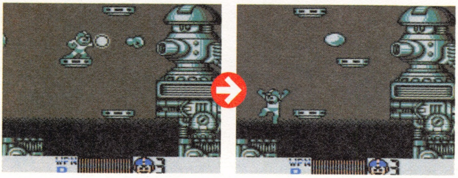


ポイント6 E缶を取るときは、手前の地雷に注意して、ラッシュコイルかマジックハンドで取ろう。

ポイント7 落下中にトゲに触れないように、ロックマンを操作しよう。

ステージアドバイス②

タイホーンは、足場に飛び乗って弾を打ち込むのだが、この足場が小さい上に大きな弾で攻撃してくるので始末が悪い。ロックンアームを使ってヒット&アウェイだ！



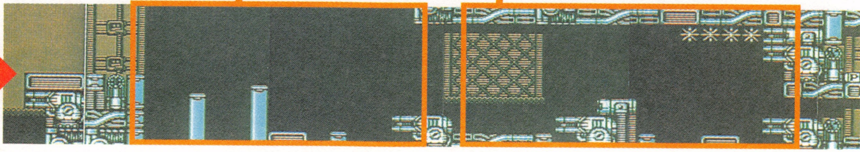
▲ダメージを与えたら、いったん左に退却だ

ポイント10 パロケットはやり過ごしても、また戻って攻撃してくるので早めに倒そう。

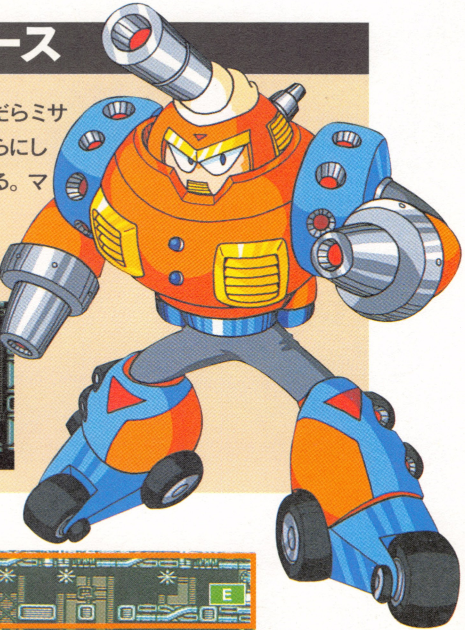
ポイント11 ロックマンより高い所にいるモンキッキは、ジャンプして攻撃しよう。

ポイント8 左側のカマポットは、移動速度が速いので、なるべく乗らないようにしよう。

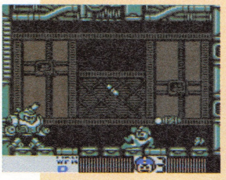
Ⓐ



BOSS VS マース

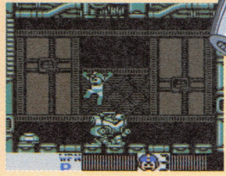


すべての攻撃に予備動作がある。しゃがんだらミサイル攻撃、腕を前に出したら機銃攻撃、さらにしゃがんで腕をすぼめたら突進攻撃をしてくる。マースの動きをよく見て戦うこと。

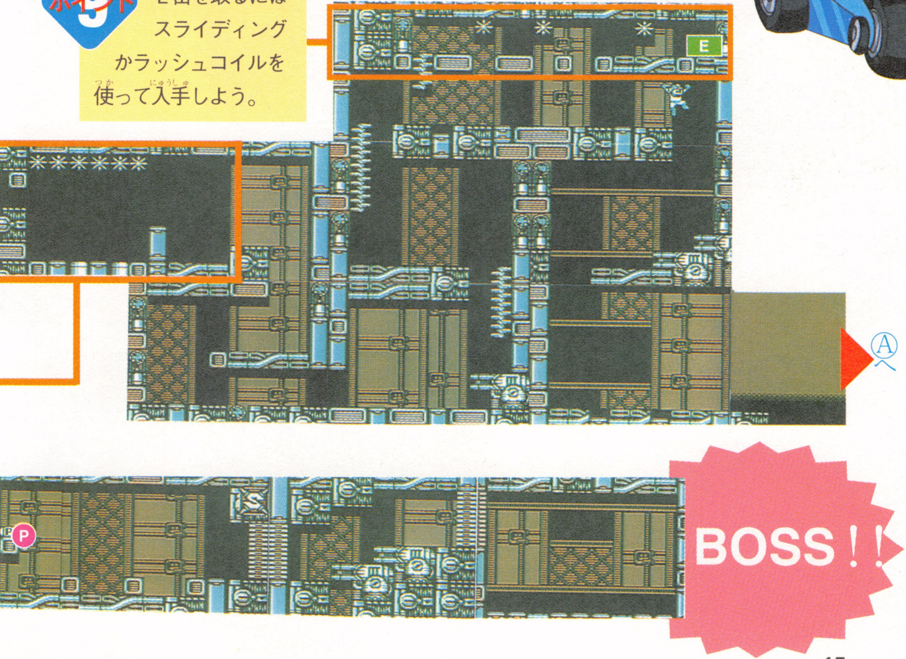


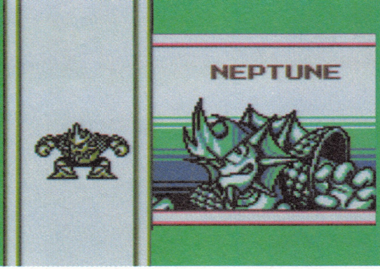
▲ミサイルはスライディングで回避

▼しゃがんで腕をすぼめたらジャンプ！



ポイント9 E缶を取るにはスライディングかラッシュコイルを使って入手しよう。





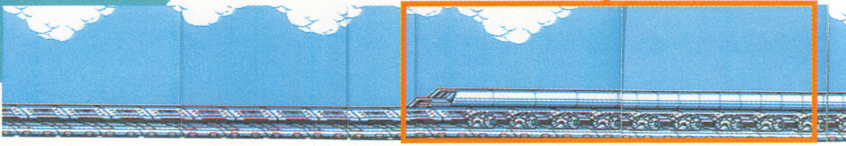
NEPTUNE

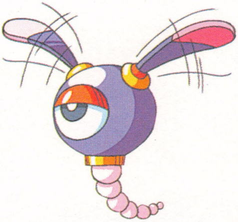
ネプチューン

これまた手強い敵が多いステージ。ロックマンの動きを奪う水中戦には注意せよ！

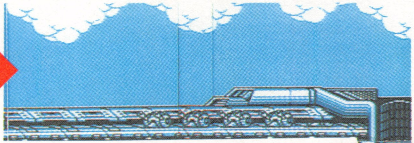
START！

ポイント1 フワフワと浮いているヒョーイを倒すには、ヒョーイが撃ってくる誘導弾を避けるか、相殺してからロックンアームを本体に3発当てればいい。

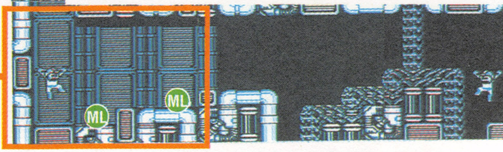




Ⓐ



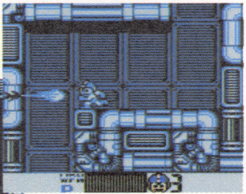
ポイント3 シブールはパロケットと同様、倒すと爆風でダメージを受けるので、遠くから攻撃しよう。

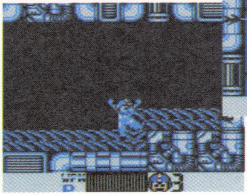


ステージアドバイス①

水に流されて穴に落とされないように注意すること。水中では動きが鈍るので、気をつけて敵を迎え撃とう。また、壁のヒビを撃つと、水やガスが吹き出るので、なるべく撃たないようにしよう。

▼水中のトラップは、なかなかたちが悪いぞ





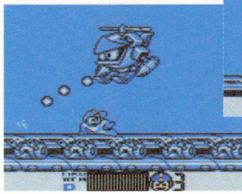
▲ガスは触れるとダメージを受ける

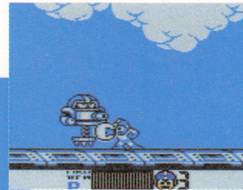
ステージアドバイス

フクホーンは立ちあがったところを狙う。シュホォーンは近づくとジャンプするので、スライディングで下をくぐって反撃しよう。

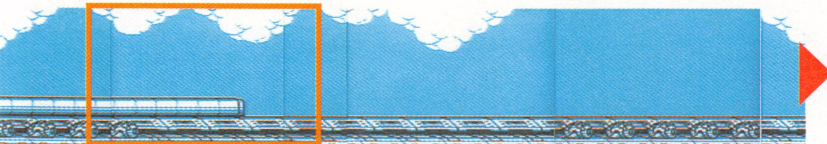
ヒョーイのミサイルは相殺か、弾を避けつつロックンアームだ。

▼スライディングで弾の下を抜けろ



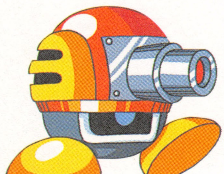


▲後ろからロックンアームで攻撃すれば一撃



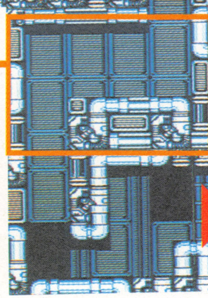
Ⓐへ

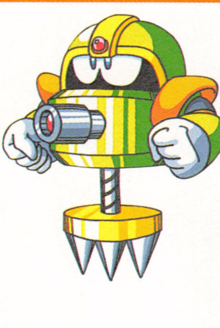
ポイント2 シュホォーンとフクホーンは、動きだすのを待ってから、攻撃しよう。



ポイント4 壁にヒビが入っているところをまちがって撃つと、水が流れだすので注意しよう。

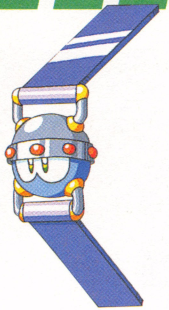






ポイント5 ここの壁にあるヒビ割れを撃つとガスが吹きだす。ガスに触れるとダメージを受けるぞ。

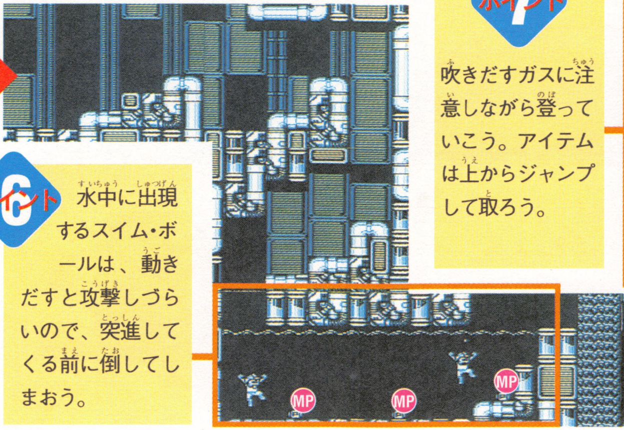
次のページへ

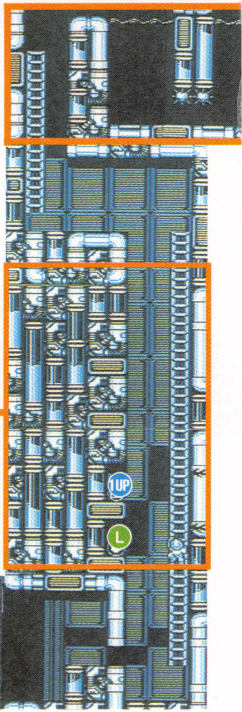


アイテムリスト

- L ＝ライフエネルギー（大）
- ML ＝ライフエネルギー（小）
- MP ＝Pチップ（小）
- 1UP ＝1UP

前のページから





ポイント6

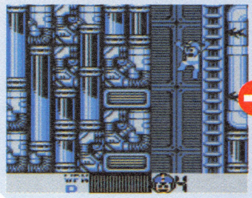
水中に出現するスイム・ボールは、動きだすと攻撃しづらいので、突進してくる前に倒してしまおう。

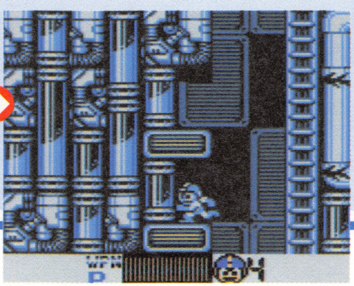
ポイント7

吹きだすガスに注意しながら登っていこう。アイテムは上からジャンプして取ろう。

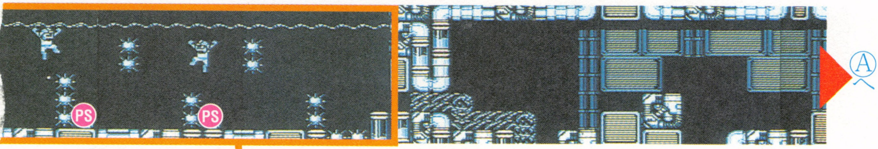
チョットおトクな得テクニック

長い登りはしごの左側に、ずらりと並んだアイテム。一見、マジックハンドがないと取れないように見えるが、案ずるなかれ。いったん上の画面に登ってから、左に向かってジャンプすれば見事に手に入れられるのだ。

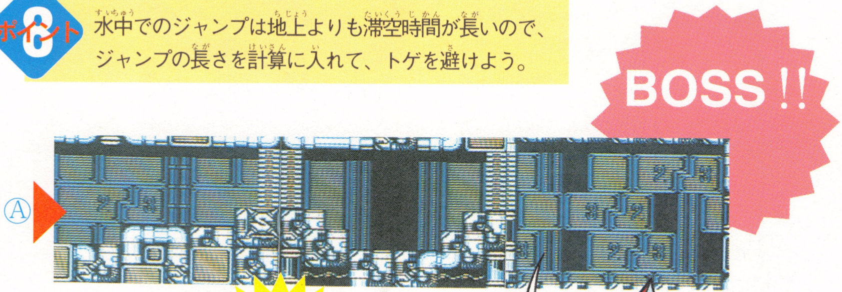




◀はしごから手を離すだけなので、なるべく画面の上で行おう



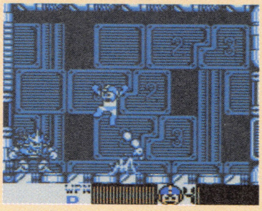
ポイント8 水中でのジャンプは地上よりも滞空時間が長いので、ジャンプの長さを計算に入れて、トゲを避けよう。



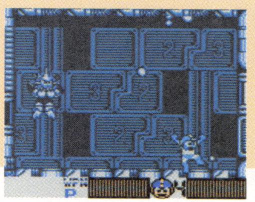
BOSS VS ネプチューン



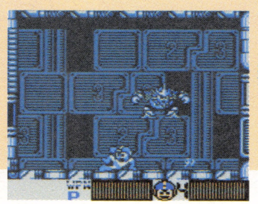
ソルトウォーターと上からの水滴、さらにジャンプして体当たりで攻撃してくる。水滴と、ジャンプ攻撃は簡単にかわせるので、問題ない。ソルトウォーターは離れていれば安全。近くで撃たれたときは、弾が分裂した瞬間に、上を飛び越えよう。



◀厄介なのが、ソルトウォーター。はじけたところをジャンプだ！



▶落ち着いてかわせば大丈夫だ



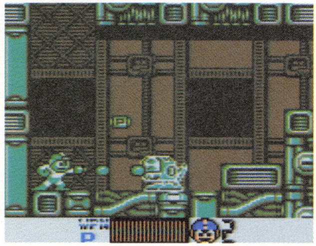
◀下をくぐってから反撃しよう

基本操作をマスターしよう

ロックバスター

Bボタン

ロックマンの基本装備。低い威力のノーマル弾を3連発できる武器だ。ボスや耐久力の高い敵にはあまり効果がないが、ザコ敵にはロックバスターで十分だろう。

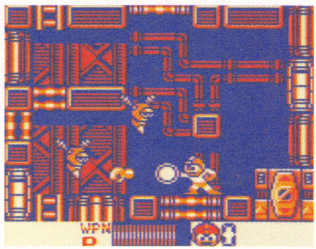


◀敵のミサイルなどを打ち消すのに便利な武器だ

ロックンアーム

Bボタンをしばらく押してはなす

ライト博士が開発した新兵器だ。しばらくボタンを押したままにすると、拳にエネルギーがたまって前方に撃ちだせるようになる。ため時間で威力と射程が変化するぞ。

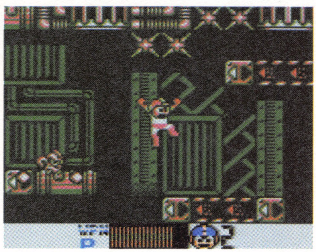


◀オプションをつけることで様々な使い方ができる

ジャンプ

Aボタン

ロックマンがジャンプする。ジャンプの高さはボタンを押している時間で変わり、空中ではロックマンの動きを左右に操れる。障害物はこれで飛び越えよう。

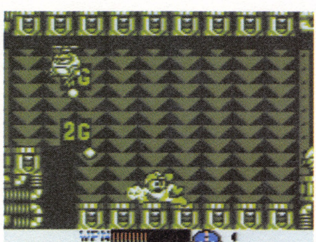


◀上にトゲがあるところでは小さくジャンプしよう

スライディング

十字ボタン下+Aボタン

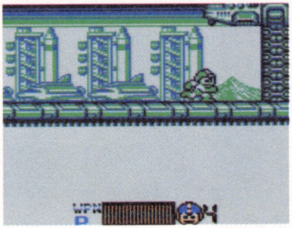
体勢を低くして地面を滑る。普通に歩いて通れない狭い道は、スライディングで通り抜けよう。移動スピードが速いので、敵から逃げるときにも重宝するぞ。



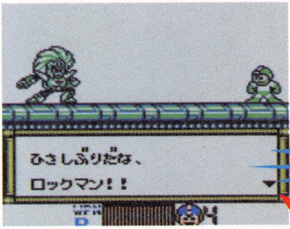
◀追跡弾をのぞく敵の攻撃をかわすのにも使えるぞ

アースが待つ敵基地では…

主要基地を叩き潰したロックマンは敵の本拠地に向かった。が、そこはもぬけのからで、奥でアースが罠を用意していた。からくもダークムーンを撃退したロックマンだがライト研究所にもどると、大変な事実が判明した。



◀敵の本拠地らしき基地は、もぬけのからだった



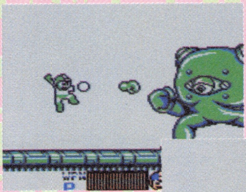
▶宿敵アースを発見したが、逃げられてしまう



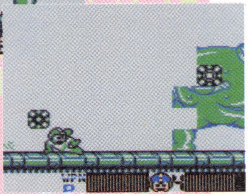
▲研究所に帰ると、Ｄｒ．ライトが大変なことを発見していた

大ボス ダークムーン

合体してミサイル攻撃をしてから、分裂しての体当たり攻撃という攻撃パターンをくり返す。ミサイル攻撃をするときに開く目玉が弱点なので、そこを狙え。

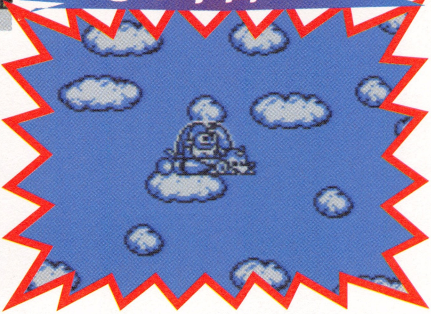


◀ロックンアームで目玉を攻撃しよう



▶分裂したら動きをよく見て、ジャンプとスライディングでかわす

いざ！宇宙へ！！



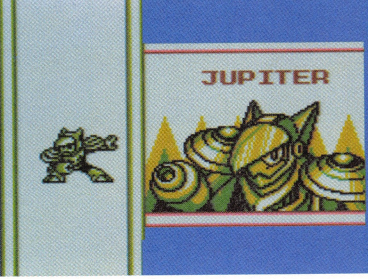
▲ラッシュスペースで宇宙へと飛び立つロックマン。敵の本拠地を叩きつぶすのだ！

ステージ攻略第二部

宇宙編



アースを追って宇宙に飛び立ったロックマン。果たして、アースの待つ本拠地はどこなのか？ここからは、入り組んだマップが多くなる後半ステージのデータを載せてあるぞ。



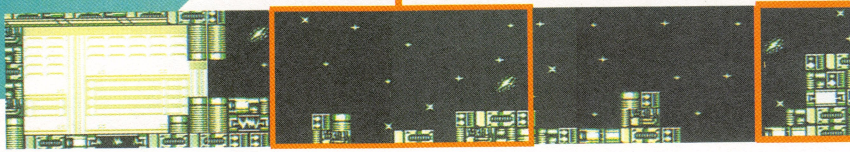
JUPITER

ジュピター

敵の大半が電撃攻撃をしてくるステージ。ここで手に入る武器は、強力無比だぞ。

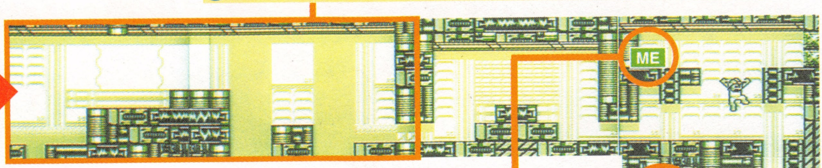
START！

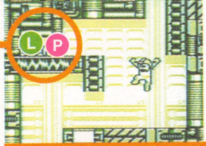
ポイント1 マップの右から現れるビリー・スパークは、電撃波を出すまえに倒すようにしよう。



ポイント3 ジャンプするときは、エレキットの電気攻撃に気をつけよう。倒したあとに出現するビリバリーにも注意。

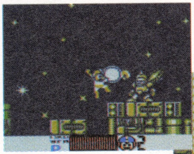
Ⓐ



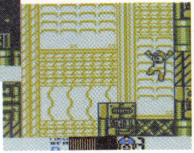


ステージアドバイス

トラップはほとんどないので、敵の攻撃に気を配ろう。もちろん地形の穴には十分注意すること。

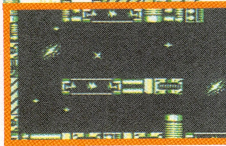


▲電撃をかわしてから攻撃だ！



▼トラップらしいのはここだけ

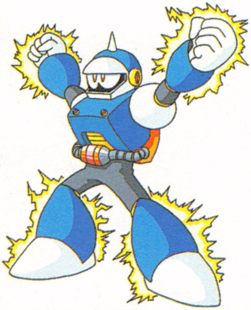
ポイント4 ミニE缶はビリバリーを倒して。ライフエネルギーはニブールを倒して、スライディングで取ろう。

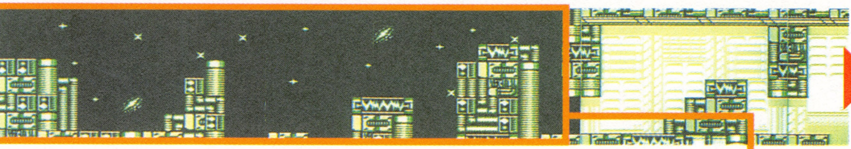


ポイント5 ドンカッチを倒すときは、マップ上にいるビリバリーの攻撃に気をつけて戦おう。

アイテムリスト

- ME ＝ミニE缶
- L ＝ライフエネルギー（大）
- P ＝Pチップ（大）
- MP ＝Pチップ（小）
- W ＝武器エネルギー（大）
- MW ＝武器エネルギー（小）
- E ＝E缶
- 1UP ＝1UP



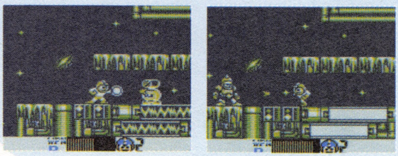


Ⓐへ

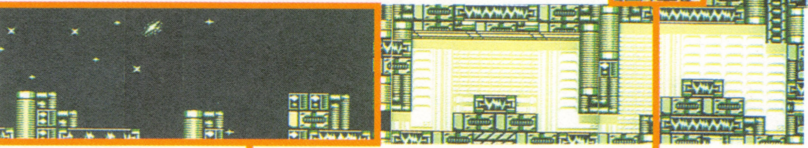
ポイント2 ビリー・スパークの次は、ビリバリー。ビリバリーは、充電中には攻撃が当たらないので、電気を放った瞬間に攻撃しよう。

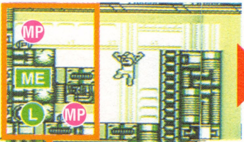
チョットおトクな㊢テクニック

下の地点では、行き帰りをくり返すことによって何度でも敵が現れる。ここでアイテムを稼いで体力回復ができるが、逆にやられてしまわないように。



◀ちょっと割が合わないかも？





次のページへ

ポイント6 ここをこえればステージも半分終了。ビリー・スパーク、ビリバリーなどに注意して進もう。

ポイント7 マジックハンドを持っていれば問題なく取れるはず。はしごではビリバリーの攻撃に注意。

前のページから



ポイント8 足場が滑るようになっているので、着地に気をつけてジャンプしよう。

ポイント9 上から降りてくると下でドンカッチがうろうろしている。ドンカッチの攻撃を避けながら、近づいてドンカッチを片づけよう。

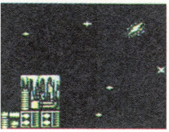
ポイント10 マジックハンドで敵の攻撃を避けながら、アイテムを入手しよう。

ポイント12 パワークリスタルは、ディープディガーより、マジックハンドで入手したほうがいいぞ。

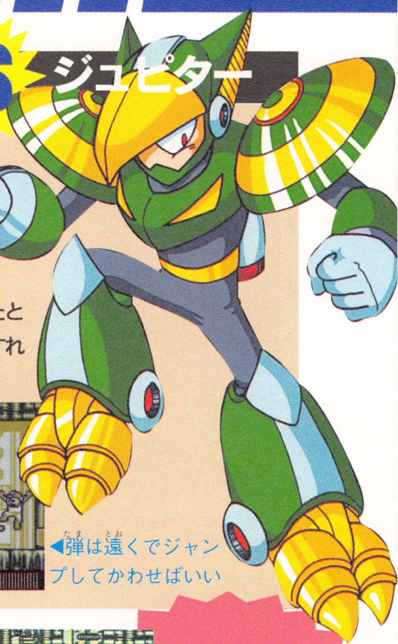
ポイント13 このあたりは足場が滑ったり、思わぬところからトゲが出現したりとトラップが数多く存在する。確かめながら進んでいこう。

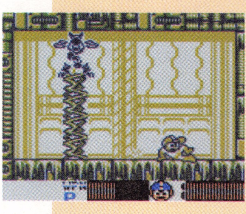
BOSS VS ジュピター

イナズマ攻撃が超強力。上空をふらふらしながらいきなり撃ってくるので常に真下から逃げるように。そのあとの弾はジャンプでかわして、降りてきたところをロックンアームで攻撃すればＯＫ。バブルボムも有効だ。

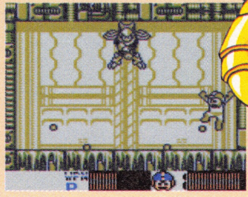


Ⓐへ

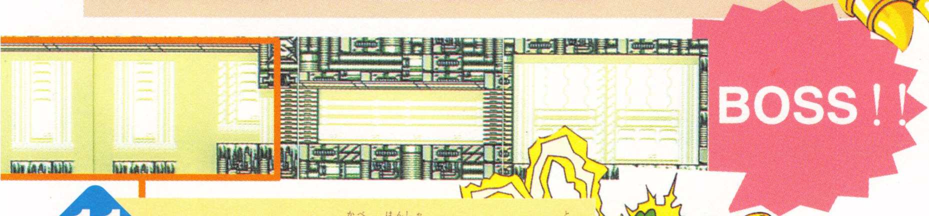




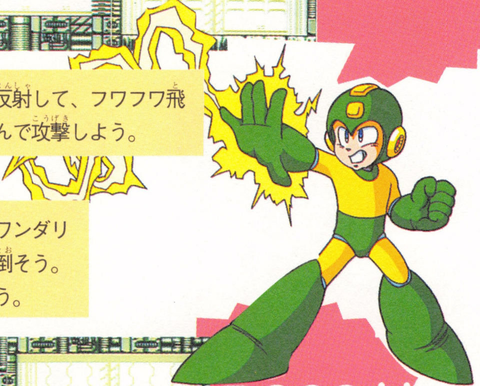
◀スライディングでとっとと逃げよう



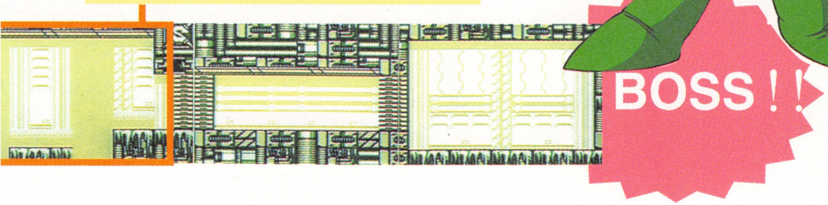
◀弾は遠くでジャンプしてかわせばいい

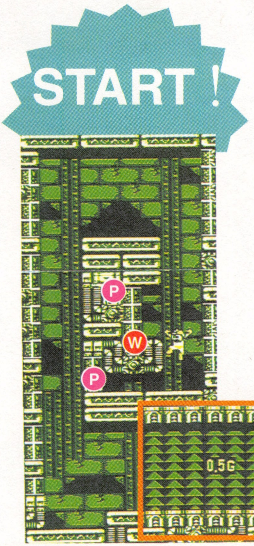


ポイント11 ワンダリン・ヘッドは壁に反射して、フワフワ飛びまわっているので先を読んで攻撃しよう。



ポイント14 滑る足場に注意しながら、ワンダリン・ヘッド、ビリバリーを倒そう。ボスは目の前、心して進もう。



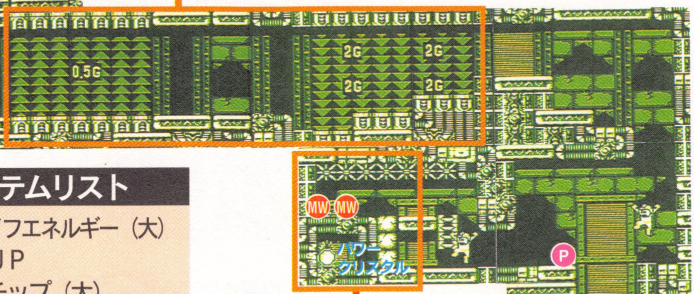


SATURN

サターン

重力を操る敵やトラップが存在する。思うように動けず、やりづらいステージだ。

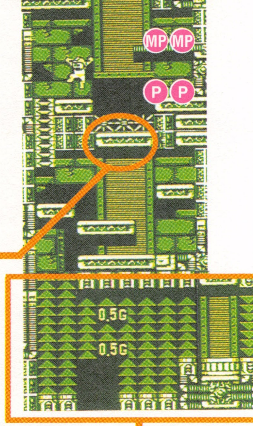
ポイント1
背景にあるGのマークは、矢印の方向に重力がかかるという表示。上向きの矢印ならより高くジャンプできるぞ。



アイテムリスト

- Ⓛ＝ライフエネルギー（大）
- 1UP＝１ＵＰ
- Ⓟ＝Ｐチップ（大）
- MP＝Ｐチップ（小）
- Ⓦ＝武器エネルギー（大）
- MW＝武器エネルギー（小）

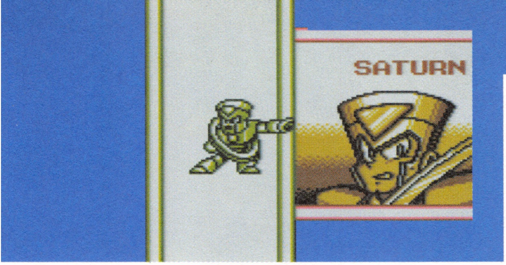
ポイント2
４つのパワークリスタルのうちのひとつ。マジックハンドか、ディープディガーで取れる。

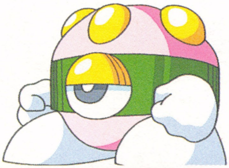


ポイント3
ジャンプで降りてくると真下にトゲがあるため、飛行中に十字ボタンで左右にうまく避けよう。



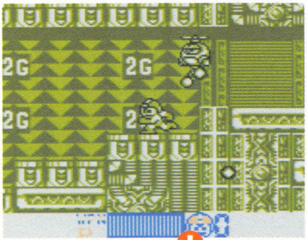
ポイント4
ここで注意することは、下に落ちないようにすることと、重力がどっちの方向にかかっているかを考えることだ。



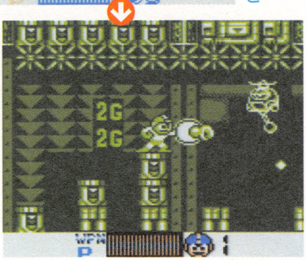


ステージアドバイス

　このステージで一番厄介なのは、重力が上下に強くかかっているところだ。はじめは足場に気をつけるだけでいいが、後半になるとこれにトゲのトラップが加わって、さらに難しくなる。前半のうちにジャンプの感覚をつかんでおこう。
　敵の中で注意したいのが、フーリー。こいつが光りだすと、ロックマンの動きが鈍くなるので、早めに倒してしまうこと。他の敵は、離れてロックンアームで攻撃する。ブースタンは、弾を消しながら降りてくるのを待って攻撃しよう。



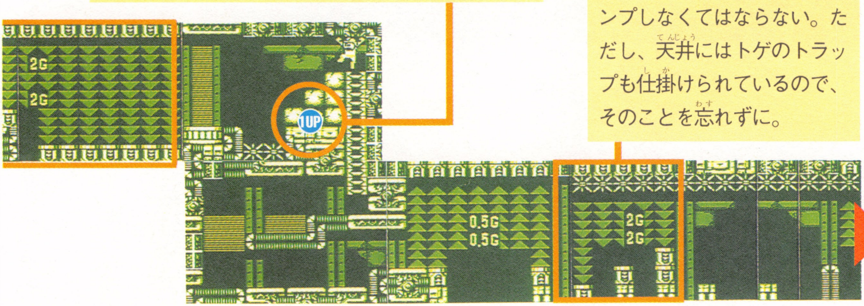
◀こうなるとまずいので、さっさと倒してしまうこと



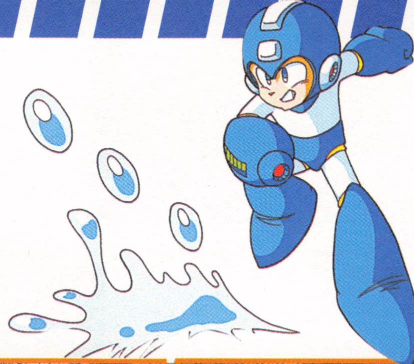
▶必ず一度はやられるであろう、ステージ最大の難所

ポイント5　ブロックの中に隠されている１ＵＰを見逃さないように注意しよう。ブロックはディープディガーを使って持ち上げることもできるが、マジックハンドのほうがラク。

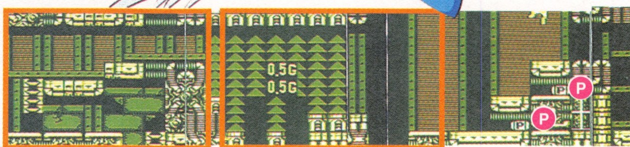
ポイント6　ここのＧマークには下向きの矢印がついているので、となりの足場に移るときには、思いっきりジャンプしなくてはならない。ただし、天井にはトゲのトラップも仕掛けられているので、そのことを忘れずに。



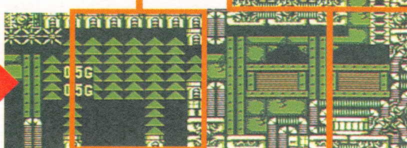
次のページへ



ポイント7 Gマークが上向きの矢印になっている。重力が上方向にかかるため、ジャンプ距離を考えて飛ぼう。横から飛んでくるフーリーには注意すべし。



前のページから

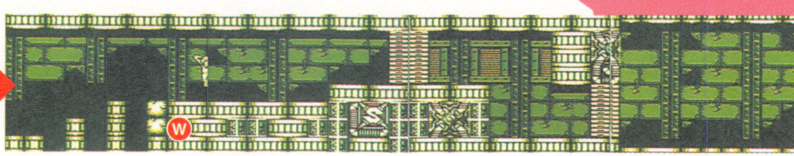


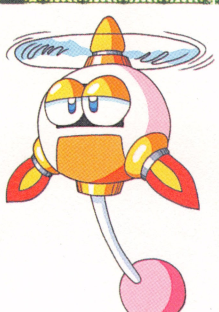
ポイント9 ビョーズは、頭の針で攻撃してくる。重力が上に働いているので、ジャンプするときは注意。

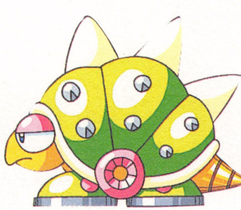
ポイント8 足場の上と下に、2体のドンカッチが出現する。上のドンカッチの攻撃に注意しながら、下のドンカッチから倒そう。

BOSS!!

Ⓐ







ポイント11 このエリアは、天井にあるトゲにさえ注意して進めば比較的簡単に先へ進めるはず。途中にあるライフエネルギーも、ジャンプの高さに気をつけて。

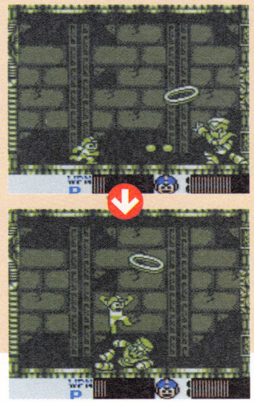


ポイント10 Gマークが上向きの矢印なので、普通より高くジャンプしてしまう。飛びすぎて天井のトゲに当たらないよう注意しよう。

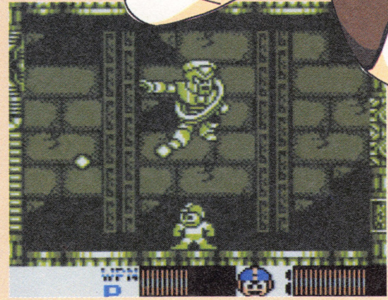


BOSS VS サターン

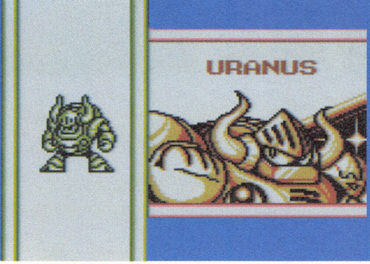
ボスもやはり重力を操る攻撃をしてくる。その他にも鋭いスライディングや、弾を四方にばらまく攻撃もあるので、かなり手強い。つねに画面の中央辺りで戦おう。吸い込まれそうになったら、スライディングで逃げる。なお、このときサターンは無敵だ。接近してのエレクトリックショックが意外に有効だぞ。



▶リングを投げたらスライディングがくる。すばやくジャンプでかわせ



▲ばらまく弾は真下にいれば当たらない



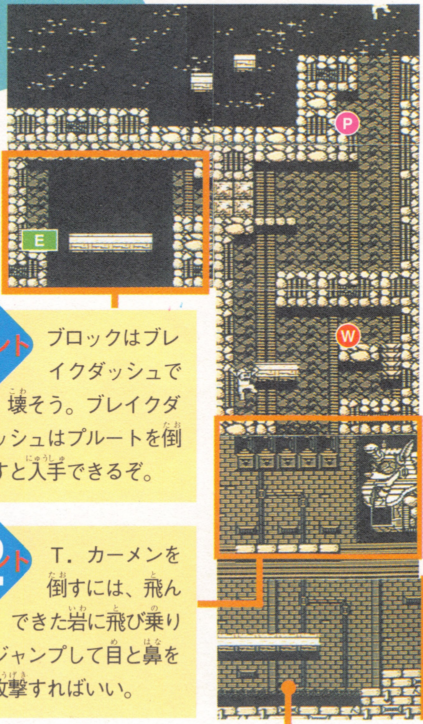
URANUS

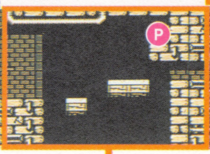
ウラノス

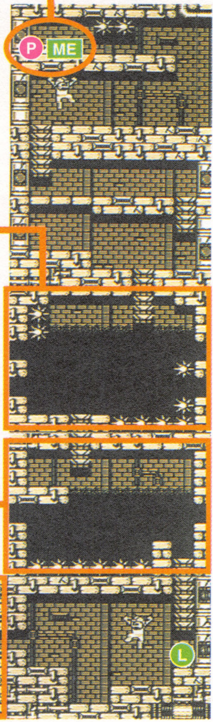
耐久力が高く、強力な攻撃を持つ敵が多いステージ。油断するとやられてしまうぞ。

START！

ポイント7 アイテムを取るには、ラッシュコイルで足場の上に乗り、スライディングでトゲをかわす。スライディングする距離を間違わないように。







ポイント6 移動する足場を使って、上へ進もう。足場と足場の間に挟まれないように。

ポイント5 移動する足場に乗ってキャノンローダーを倒したら、はしごを使って上へ。

ポイント1 ブロックはブレイクダッシュで壊そう。ブレイクダッシュはプルートを倒すと入手できるぞ。

ポイント2 T．カーメンを倒すには、飛んできた岩に飛び乗りジャンプして目と鼻を攻撃すればいい。

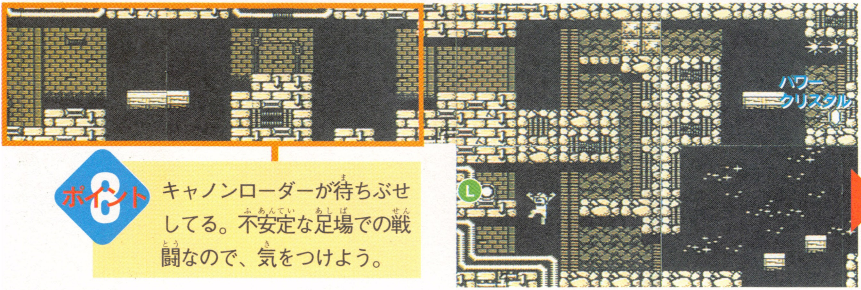
ポイント3 うまく近づいてモンキッキを倒さないと、先へは進めないぞ。

ポイント4 Pチップを取ったらスライディングで先に進もう。



アイテムリスト

- L ＝ライフエネルギー（大）
- P ＝Pチップ（大）
- W ＝武器エネルギー（大）
- E ＝E缶
- ME ＝ミニE缶
- 1UP ＝1UP



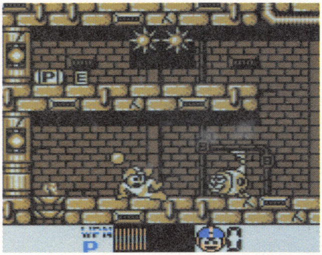
ポイント8 キャノンローダーが待ちぶせしてる。不安定な足場での戦闘なので、気をつけよう。

次のページへ

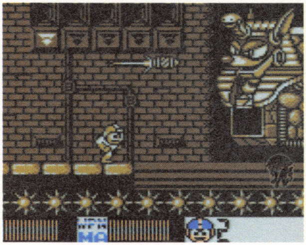
ステージアドバイス

トゲと落とし穴が多いステージ。また、回転している足場にずっと乗っていると下に落ちるので注意しよう。

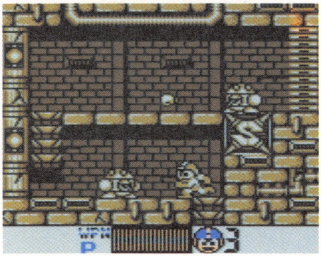
耐久力、攻撃力が高い敵が多いのでなるべく一度戦った時点で、それぞれの敵の攻撃法を覚えてしまおう。



◀スライディングで敵の弾をかわしてから攻撃しよう



▶2回目のT・カーメンは足場がさらにせまくなるぞ



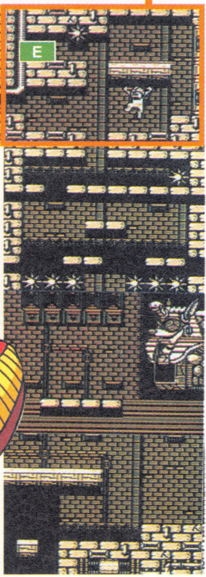
▶耐久力が高い敵が多いので、気をつけて戦おう

ポイント9 ここのアイテムはジャンプして取りにいくより、マジックハンドを使ったほうが確実だぞ。

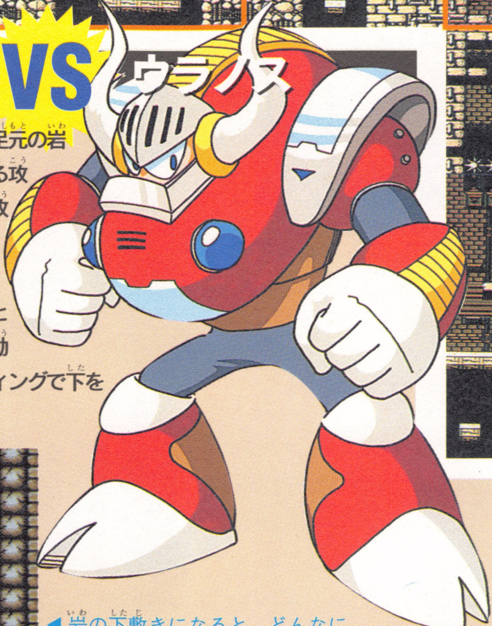
ポイント10 ラッシュジェットを出現させてそれに乗って上に登ろう。タイミングが難しいぞ。

前のページから





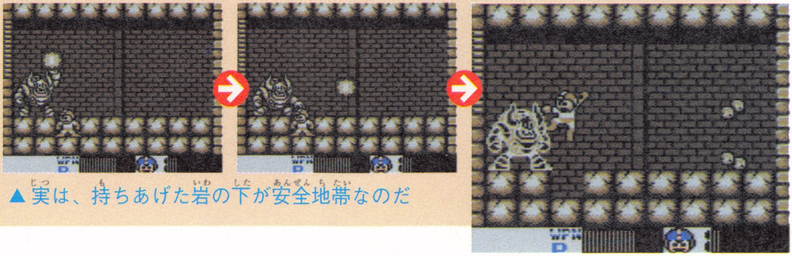
BOSS VS ウラノス



攻撃方法は2種類。足元の岩をひろって投げつける攻撃と、天井を落とす攻撃だ。岩は、壁に当たると砕けて破片が飛んでくる。また、ときおりジャンプで移動するので、スライディングで下をくぐり抜けよう。



◀岩の下敷きになると、どんなに体力があってもやられてしまうぞ

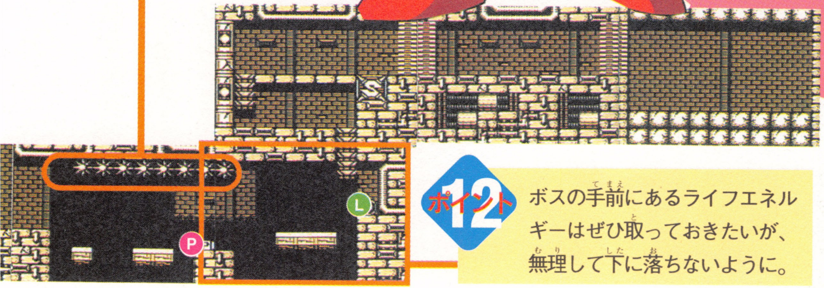


▲実は、持ちあげた岩の下が安全地帯なのだ



ポイント11 回っている足場は、そのまま乗っていると落とされてしまうので、トゲに注意してジャンプで逃げよう。

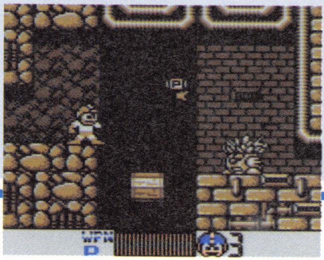
BOSS!!



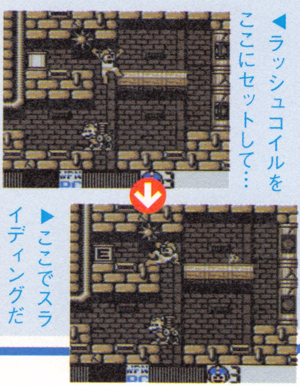
ポイント12 ボスの手前にあるライフエネルギーはぜひ取っておきたいが、無理して下に落ちないように。

チョットおトクな得テクニック

2つのテクニックを紹介だ。1つ目はバーディーでのアイテム稼ぎ。時間がかかるので忍耐力が必要？　もうひとつは、右の場所のアイテムの取り方。ちょっとおトクだね。



▶こいつでアイテムを稼げるぞ



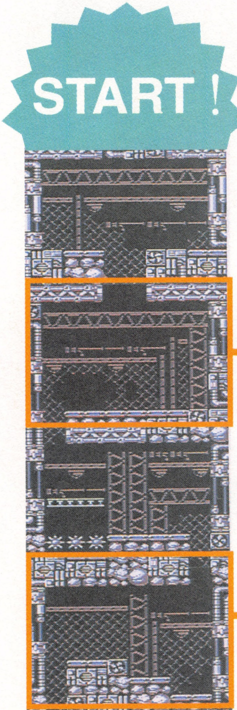
◀ラッシュコイルをここにセットして…

▶ここでスライディングだ

PLUTO

プルート

耐久力の高い敵と、近づくと落ちてしまう足場がくせもの。冷静さがポイントだぞ。



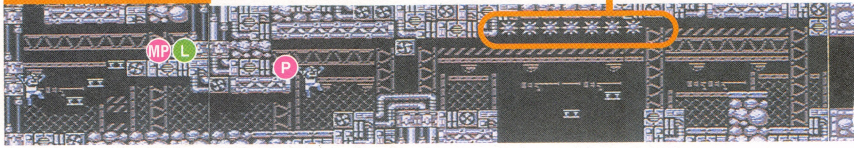
ポイント1 ヘル＝メットールＤＸはまずキャタピラを破壊し、ロックンアームで装甲を攻撃してから、ロックバスターで倒そう。

アイテムリスト

- W ＝武器エネルギー（大）
- MW ＝武器エネルギー（小）
- L ＝ライフエネルギー（大）
- ML ＝ライフエネルギー（小）
- P ＝Ｐチップ（大）
- MP ＝Ｐチップ（小）
- 1UP ＝１ＵＰ

ポイント2 キャノンローダーは、ロックマンが近づくと突進してくるので、上から降りてきたら早めに倒さないと、苦労するぞ。

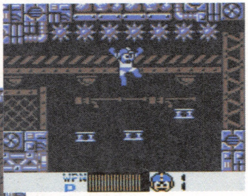
ポイント3 同じ場所に止まっていると、足場が崩れてくるので早めに移動しよう。天井にトゲがあることも忘れずに。

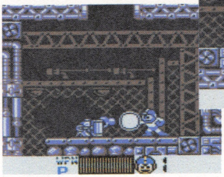


ステージアドバイス①

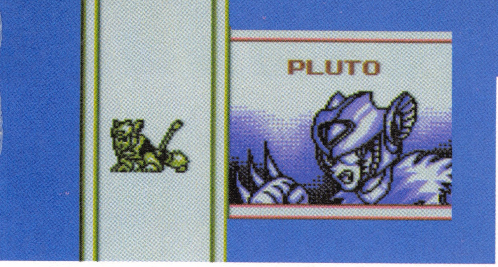
ロックマンが乗ったり、下を通ると落ちる足場が多い、いじわるなステージ。もたもたしていると落ちてしまうぞ。ヘル＝メットールＤＸが盾をかまえたら、ロックンアームでダメージを与えよう。

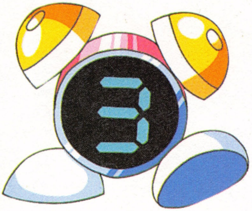
▼はじけ飛んだところをロックバスターで攻撃しよう



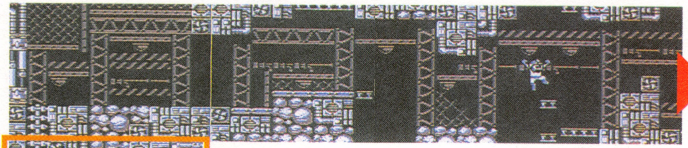


▲あわててジャンプしすぎないようにね

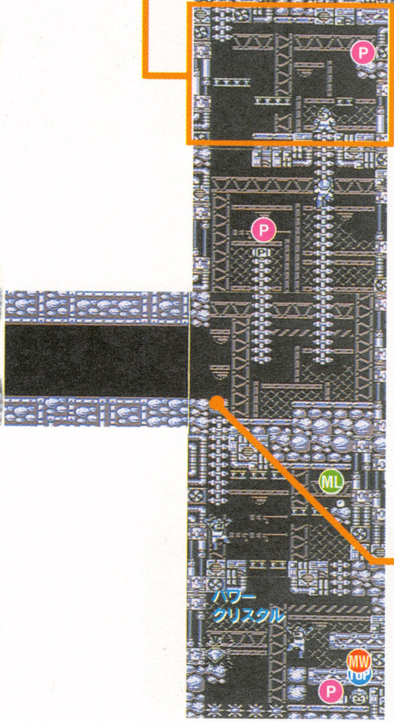




ポイント5 足場が崩れるまえに上へ登れなかったら、画面をスクロールさせてもう1度挑戦しよう。

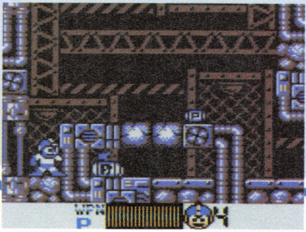


次のページへ



チョットおトクな 得 テクニック

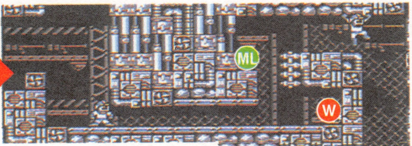
岩に囲まれたアイテムは、マジックハンドがあれば、わざわざディープディガーを使わなくてもいい場所が多いのだ。



◀これは横から取っちゃえばいいぞ

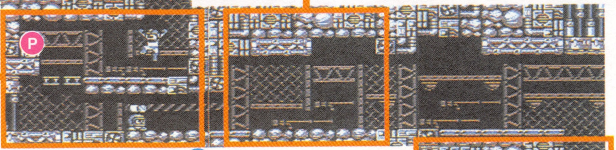
ポイント4 ウラノスを倒すと手に入るディープディガーを使えば、ここの岩を破壊することができる。この岩を破壊して下へ進めば、パワークリスタルがあるぞ。途中にある1UPも忘れずに取ろう。

前のページから

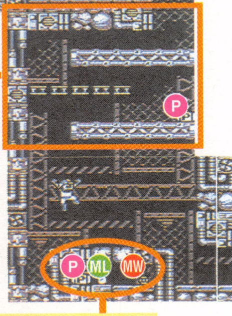


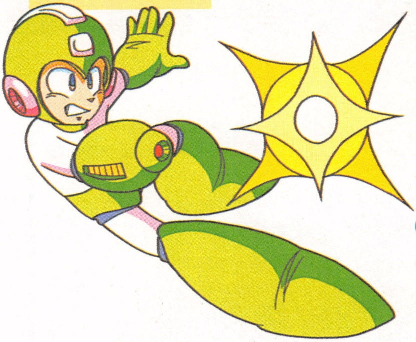
ポイント7 ヘル＝メットールＤＸを倒して先へ進む。天井が落ちてくるのに注意すること。

ポイント6 ドンカッチが２体いるので、近いほうから順に倒す。足場が崩れ出すまえに確実にＰチップを取ること。



ポイント8 崩れる足場にＰチップがある。取るならすぐに移動すること。でも、無理するくらいなら取らなくてもいいだろう。

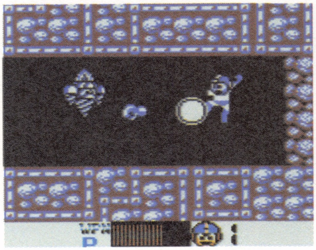




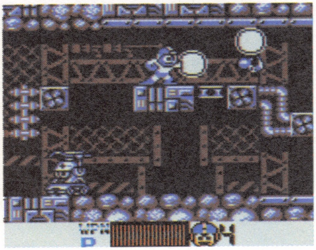
ポイント9 まずキャノンローダーを倒してからアイテムを取ろう。このアイテムは、マジックハンドでまとめて取ってしまうといい。

ステージアドバイス②

ロックマンの行く手をさえぎる敵、ガンドリルは、必ず倒さなければいけない敵。岩を掘っている間は無敵なので、移動するところを攻撃しよう。地形では、上から足場が落ちてくるところに注意。また、途中で通り道が上下に分かれるところでは、上を進もう。



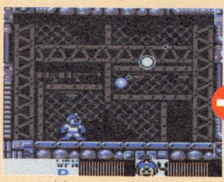
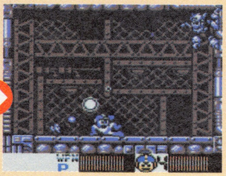
▶完全に姿を現したところを攻撃しよう



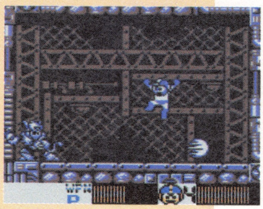
◀上を進んだほうが、敵を迎撃しやすいのだ

BOSS VS プルート

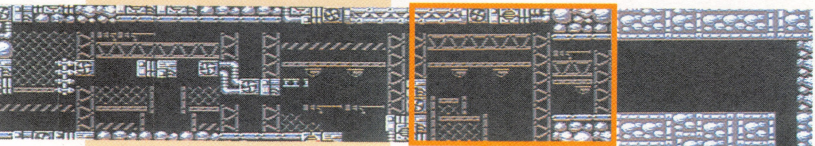
部屋の右上、左上にはりついてからの追跡弾が避けにくい。スライディングとジャンプを活用しよう。他にも突進と通常弾で攻撃してくるが、ジャンプで回避すればＯＫ。バブルボムとエレクトリックショックが有効だぞ。

▲手前までおびき寄せてから、一気に逃げる

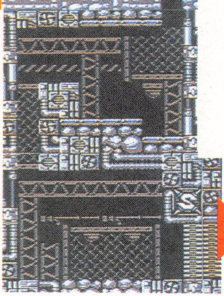


▶ダッシュや通常弾はジャンプでかわそう



ポイント10

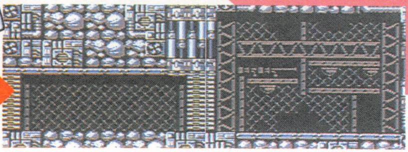
崩れる足場をうまく移動していこう。至るところに敵がウロウロしているので、慎重にいくこと。



Ⓐへ

BOSS !!

Ⓐ





アースを撃破！しかしスカルブレーザーが！

いよいよアースとの戦いだ。死闘の末にアースを倒したロックマンの前に現れたものは、なんとＤｒ．ワイリーのマークがついた人工惑星だった！

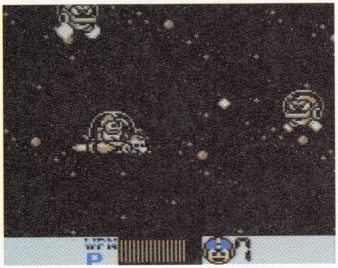
ロックマンはラッシュスペースに乗ると、人工惑星へと向かったが…？



◀宇宙空間では、Aボタンの加速をうまく使おう



▶巨大レーザーは、出てくる場所を覚えること



▲開いた口めがけて、ラッシュスペースのため撃ちをお見舞いしてやれ

大ボス アース

テレポートで移動してから、ロックマンの動きを止める特殊弾と、追尾レーザーで攻撃してくる。ブレイクダッシュで追尾レーザーを抜けつつ反撃しよう。



◀はじめの特殊弾はジャンプでかわそう



▶追尾レーザーをかわしつつ、ブレイクダッシュなどで攻撃だ！

最後の戦いへ…

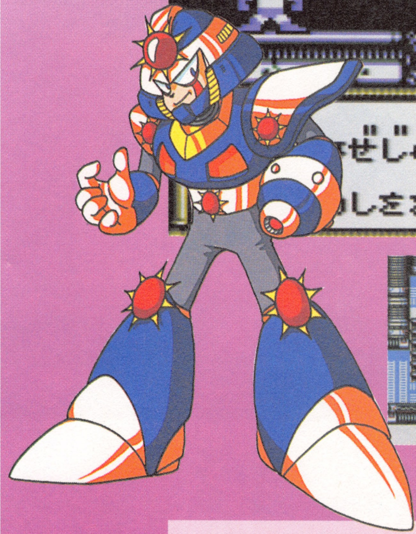


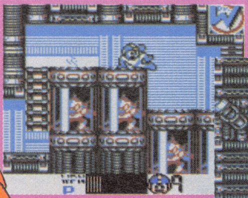
▲スカルブレーザーの内部へ。ワイリーの野望を打ち砕くための、最後の戦いだ！

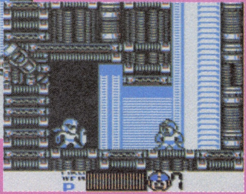
ステージ攻略第三部

Dr.ワイリーの本拠地 ワイリースター









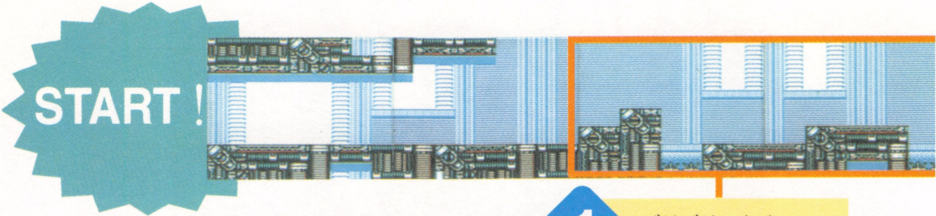
いよいよ敵の本拠地ワイリースターにたどり着いたロックマン。あと少しで長かった戦いも終わりを迎えるぞ。だが、追い詰められたDr.ワイリーが、このまま素直に引き下がるかどうか…?



WILYSTAR

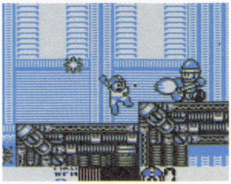
ワイリースター

いよいよ最終ステージ！　宿敵ワイリーを倒したあとに待ちうけるものとは一体!?



ステージアドバイス ①

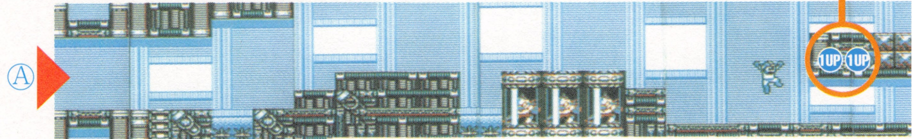
今までに苦戦した敵が集団で現れる。はじめから息をつくひまがないぞ。トラップは、まず小手調べにトゲと落ちる足場が出現する。

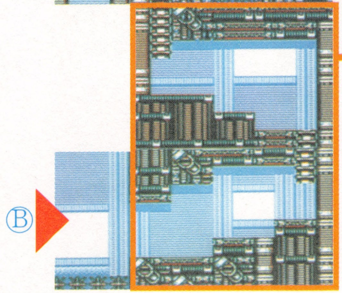


▲まだまだ序盤。ダメージを受けないように

ポイント1 ビリバリーやチェンソールといった、前のステージで苦戦した敵が再登場するぞ。

ポイント5 ここの1UPは、岩をどけたあとに、マジックハンドで引き寄せれば簡単に取れるぞ。





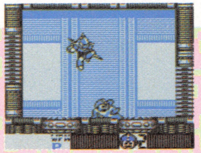
ポイント4 ラ・ジャバは一度倒しても、マップを戻るとまた出現するので注意しよう。

アイテムリスト

W ＝武器エネルギー(大)	L ＝ライフエネルギー(大)
MW ＝武器エネルギー(小)	ML ＝ライフエネルギー(小)
E ＝E缶	1UP ＝1UP

中ボス エンカー

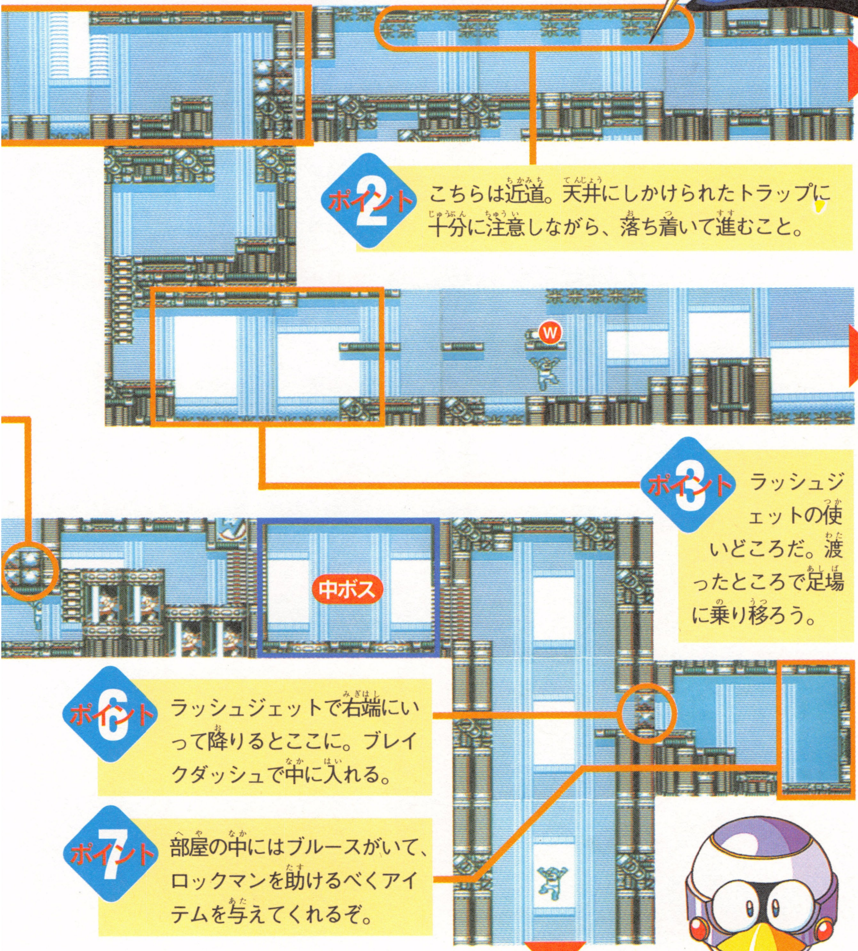
突進・ジャンプしての突進と、三日月状の弾で攻撃してくる。ジャンプしての突進以外はジャンプでかわそう。



▲スピードは速いがそれほど強くはない

敵のエネルギーを利用する強敵だぞ。





ポイント2 こちらは近道。天井にしかけられたトラップに十分に注意しながら、落ち着いて進むこと。

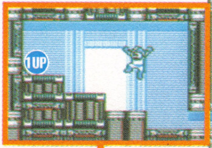
ポイント3 ラッシュジェットの使いどころだ。渡ったところで足場に乗り移ろう。

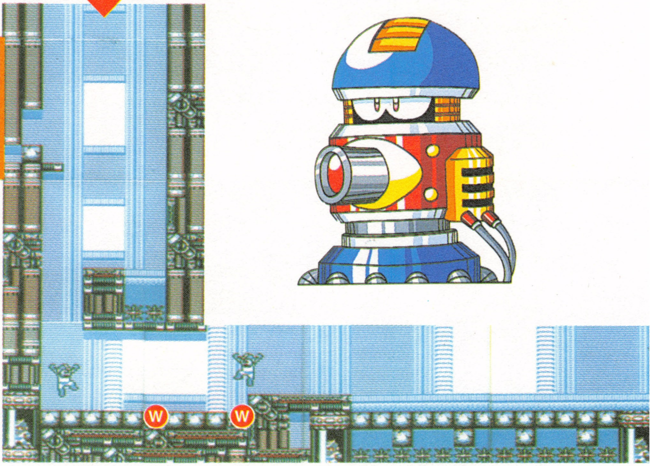
ポイント6 ラッシュジェットで右端にいって降りるとここに。ブレイクダッシュで中に入れる。

ポイント7 部屋の中にはブルースがいて、ロックマンを助けるべくアイテムを与えてくれるぞ。

次のページへ

前のページから



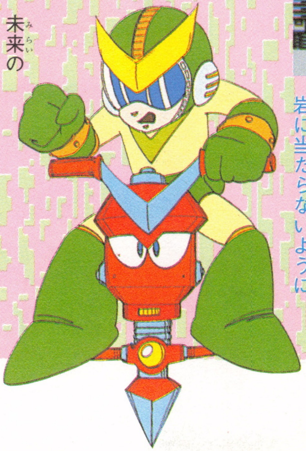


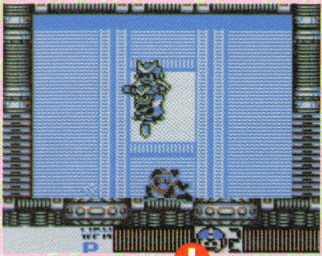
ポイント8 ディープディガーを使って中に入ろう。中にはピリパリーがいるので、倒してから1UPを手に入れよう！

中ボス クイント&サクガーン

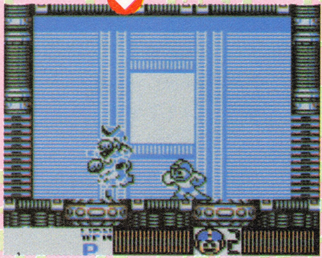
クイントが仕掛けてくる攻撃法は、サクガーンに乗っての削岩攻撃しかないので、ジャンプの下をスライディングでくぐって背後からロックンアームを叩きこめば、簡単に倒せるぞ。

未来のロックマン。Dr.ワイリーに捕まって改造されてしまった。





◀スライディングでジャンプの下をくぐり抜けて…

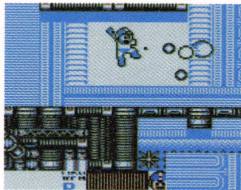


▶ロックンアームで攻撃！岩に当たらないように

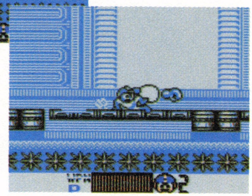
ステージアドバイス②

中盤では、ピリパリーが連続で出てくる地帯と、落ちる足場が続くところが危険地帯となっている。

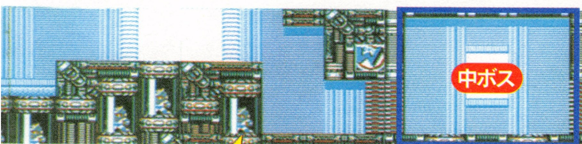
ピリパリーは、まずイナズマをジャンプでかわしてから攻撃しよう。落ちる足場地帯は、敵を1匹ずつ確実に倒していくこと。一気に進むといつまでも敵が追いかけてくるぞ。

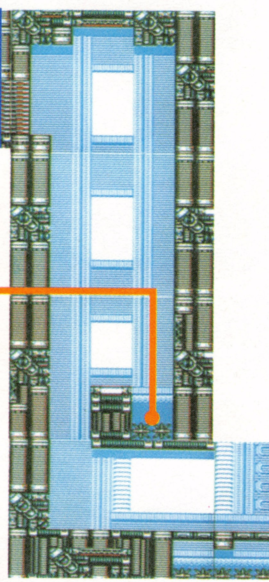


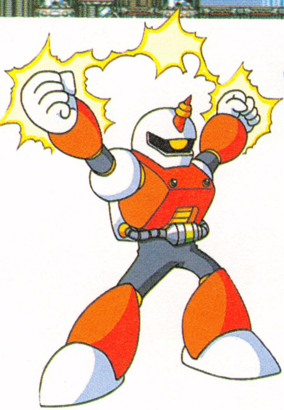
▼ここを渡るときは、スライディングで一気に渡らないとやられてしまうぞ



▲一気にいくと危ないので、敵を1匹ずつ確実に倒しながら進んでいくこと

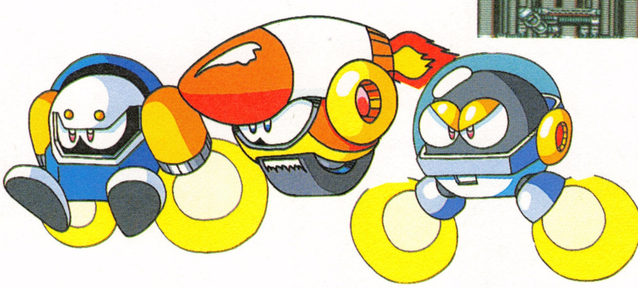




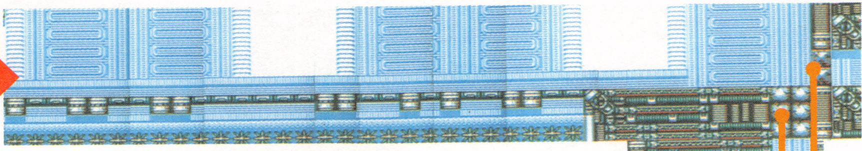


ポイント9 今度は今までとは違って、右側がトラップになっているぞ。間違わずに左側に降りるようにすること。

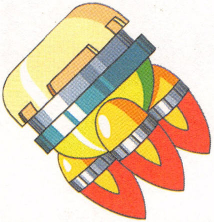
次のページへ



前のページから

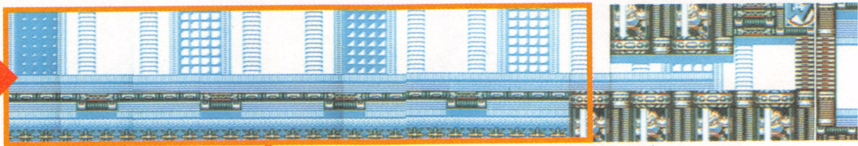


ポイント10 右にいくならブレイクダッシュ、下にいくならディープディガー。近道ならば右に進もう。



ポイント11 回転する足場がかなり長く続いている。敵に気をとられて、下に落ちてしまわないように気をつけて進もう。

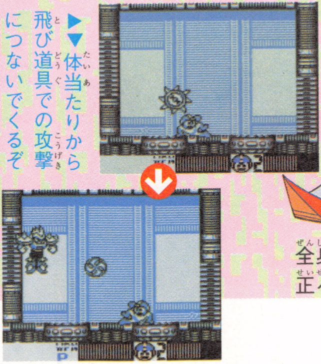
Ⓐ



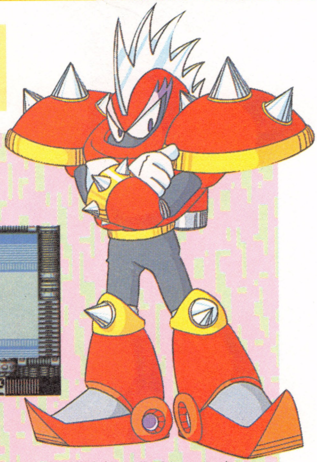
ポイント15 スライディングで一気に抜けるのもOK。その場合はさっさと中ボスの部屋に入ろう。

中ボス パンク

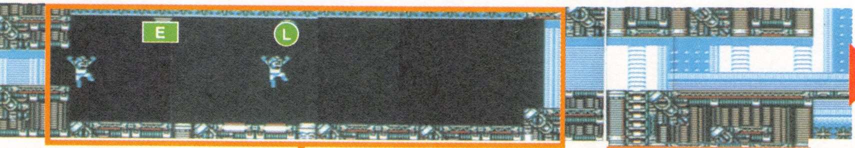
上段の体当たりはスライディングで、下段の体当たりはジャンプでかわそう。ジャンプしての炎の弾での攻撃は引きつけてからジャンプで逃げれば安全にかわせるだろう。



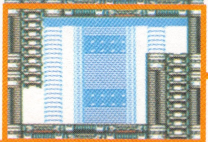
▶▼体当たりから飛び道具での攻撃につないでくるぞ

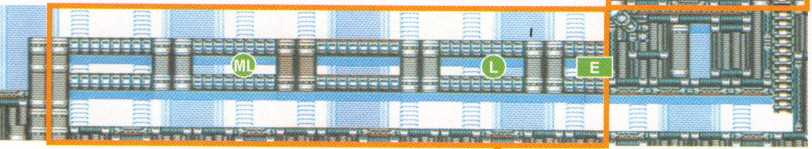


全身凶器の外見に似合わず正々堂々とした戦いを好む。



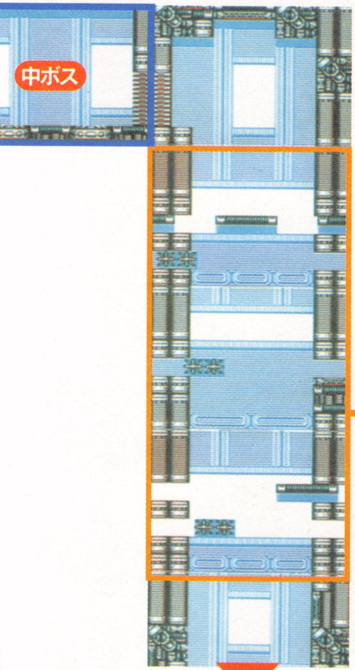
ポイント12
敵に囲まれたときに、猛スピードで上昇するカマポットに持ち上げられないようにしよう。





ポイント13
一番右で降りれば、マジックハンドで2つのアイテムが取れるぞ。

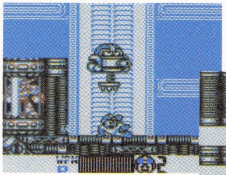
ポイント14
はしごから敵を攻撃したあとに、上から飛び降りてとどめを刺すといいぞ。



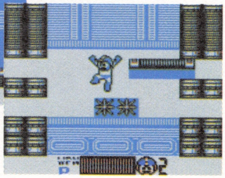
ポイント16
トゲのかたまりに十分注意すること。トゲの出現位置は上から順に左、右、左だ。

ステージアドバイス ③

ここまできたら、ボス以外の敵にはなるべくダメージを受けないようにしたい。また、ロックマンの残りストック数も大事なので、トラップに引っ掛からないようにマップを覚えること。



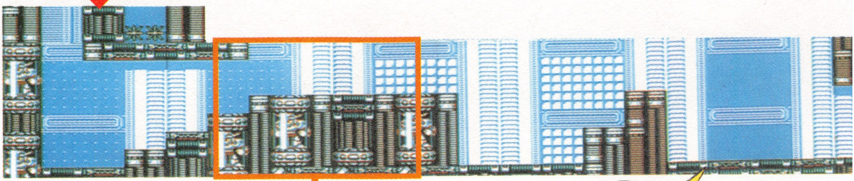
▲敵の動きを思い出して戦うといいぞ



▼随所にあるトラップには注意

次のページへ

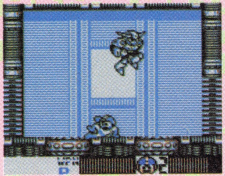
前のページから



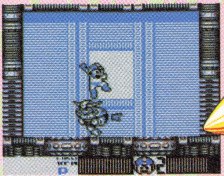
ポイント17 この地帯にはシュホォーンとフクホーンが待ち受けている。ロックンアームで粉砕せよ！

中ボス バラード

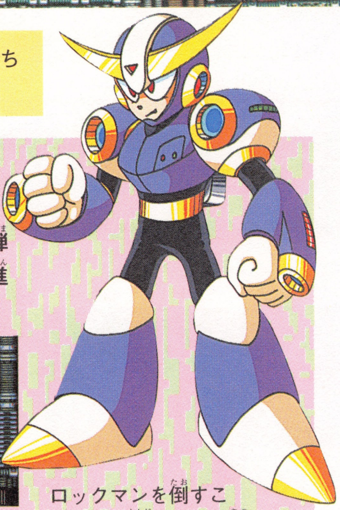
ジャンプしての体当たりと突進攻撃に、爆発する弾を合わせて攻撃してくる。ダメージを与えると突進か爆発弾攻撃がくるので、ジャンプでかわそう。



▲スライディングで回避



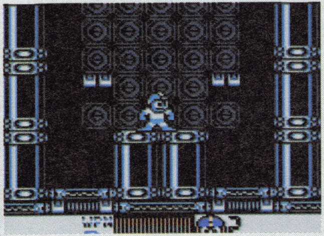
▲ジャンプでかわそう

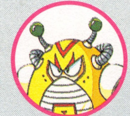


ロックマンを倒すことだけを考えている奴だ。

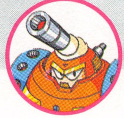
いままでのボスと対決だ！ BOSS ROOM

ボスルームでは、今までの8つのステージで倒したボス達が再び登場する。攻撃方法などはすべて同じなので、自分が戦いやすい相手から倒していこう。新たに手に入れた武器を活用するといいぞ。

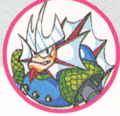


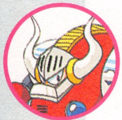


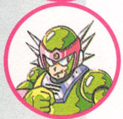




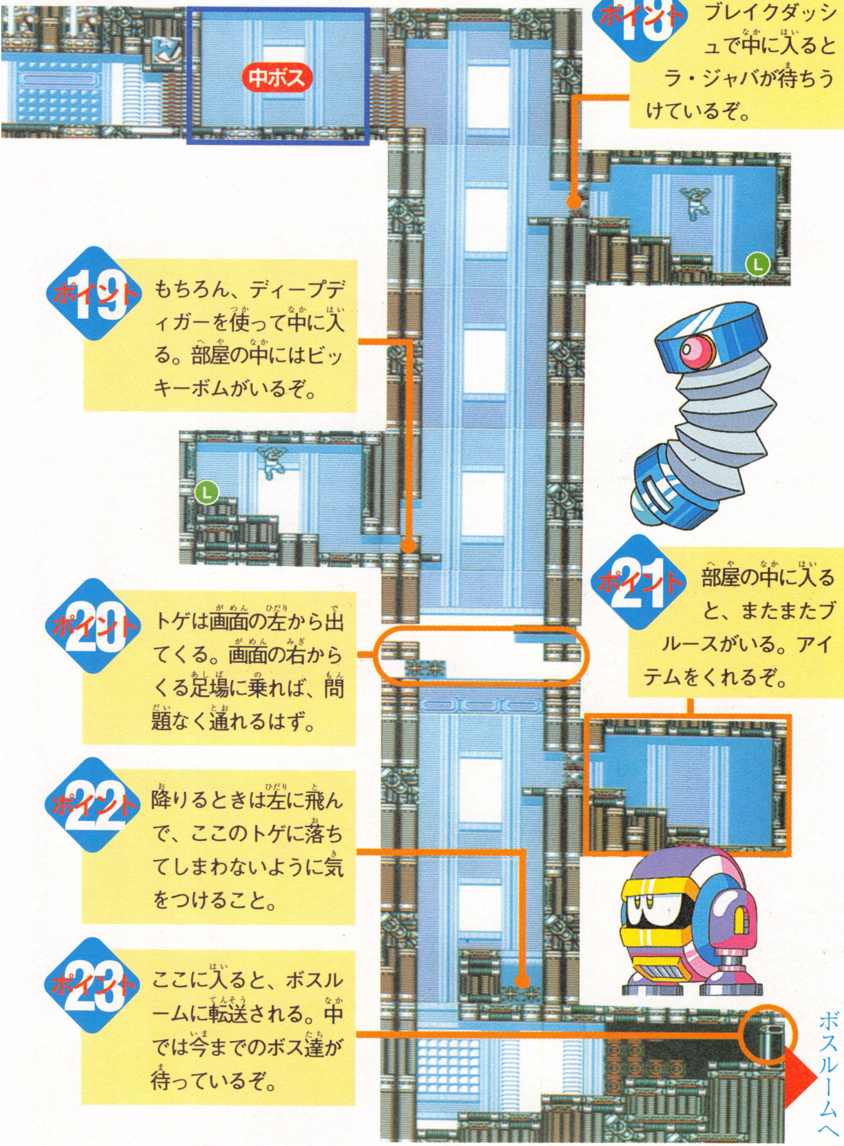












ポイント18 ブレイクダッシュで中に入るとラ・ジャバが待ちうけているぞ。

ポイント19 もちろん、ディープディガーを使って中に入る。部屋の中にはビッキーボムがいるぞ。

ポイント21 部屋の中に入ると、またまたブルースがいる。アイテムをくれるぞ。

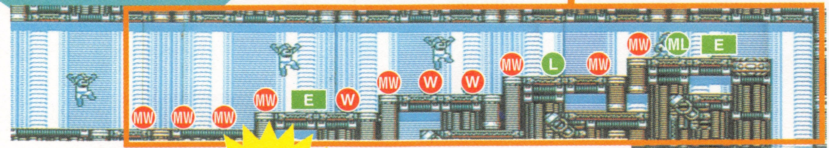
ポイント20 トゲは画面の左から出てくる。画面の右からくる足場に乗れば、問題なく通れるはず。

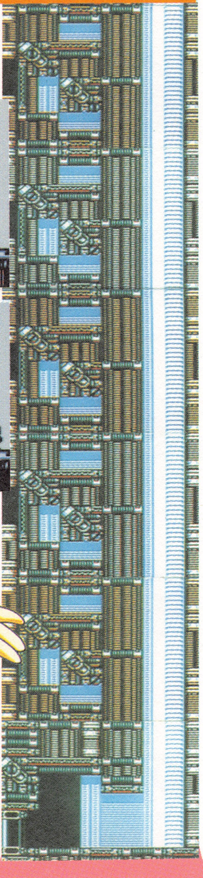
ポイント22 降りるときは左に飛んで、ここのトゲに落ちてしまわないように気をつけること。

ポイント23 ここに入ると、ボスルームに転送される。中では今までのボス達が待っているぞ。

START！

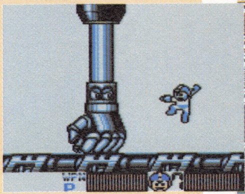
ポイント1 Dr．ワイリーと戦うまえに、ここにあるアイテムでコンディションを万全にしておこう！



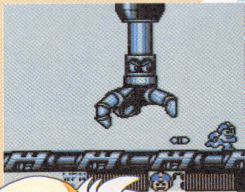


BOSS VS Dr.ワイリー

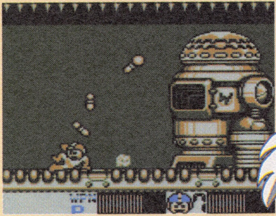
左右の手によるパンチ攻撃はスライディングでかわして手首にある目を攻撃。右手のつかみ攻撃はスライディングでかわせるぞ。本体は、アラベルを撃って誘導し、本体のそばで爆発させて攻撃する。最後の頭は、弾をかわしつつ攻撃するだけだ。



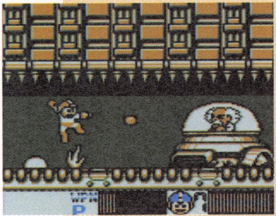
▶まず左手の攻撃。パターンは単純だぞ



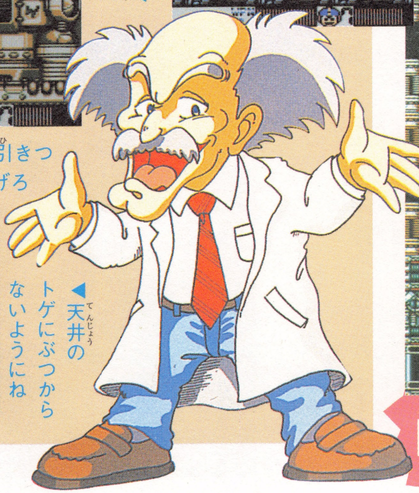
▶お次は右手。ミサイルは相殺可能



▲ミサイルはここに引きつけジャンプで左に逃げろ



◀天井のトゲにぶつからないようにね



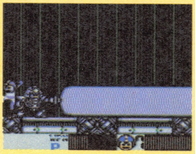
BOSS!!

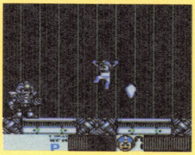
最後の戦いだ！ VS サンゴッド



とうとうDr. ワイリーを追い詰めたロックマン。だが、ワイリーは最後の抵抗を試み、古代の最終兵器サンゴッドを復活させてしまうのだ。しかし、逆にサンゴッドに倒されてしまう。彼にとっては破壊こそがすべてなのだ！強力な３段階の攻撃法を駆使するサンゴッドを前に、どう戦えばいいのか？　ここまで来た君なら必ず倒せるはずだ!!

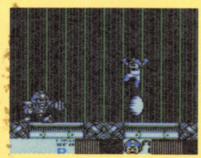
第1段階

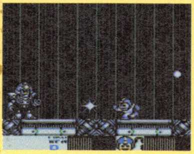




エネルギーチャージのあとの強力なレーザーと、地をはってから真上に跳ぶ弾で攻撃してくるぞ。

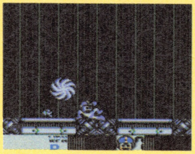
第2段階

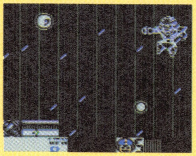




威力のある大型弾と、バウンドする弾、さらに距離の短いジャンプで体当たりを仕掛けてくる。

第3段階





エネルギーをためて、猛スピードで体当たりをしてくる。ここで地面を壊されるとやられるぞ。

サンゴッドを倒すと?!

サンゴッドとの戦いは、熾烈を極める。また、サンゴッドを倒したあとにロックマンを待ちうけるものは!!



果たして
ロックマンの
運命は!?

この本の内容についてのお問い合わせは、ゲームの性格上、お答えできませんので、ご遠慮ください。

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ㉑

ロックマンワールド5
必勝攻略法

編　者　ファイティングスタジオ
発行者　井上功夫
発行所　株式会社　双葉社
〒162東京都新宿区東五軒町3-28
振替　00180-6-117299
印刷所　株式会社リクルートコンピュータプリント
三晃印刷株式会社

Writer/たまい てつや・柴崎 宏　DATA/柴崎 宏
Design/OURS Co.Ltd
Computer Editorial System RECCA-SHA Corp.

ISBN4-575-28360-6 C0076

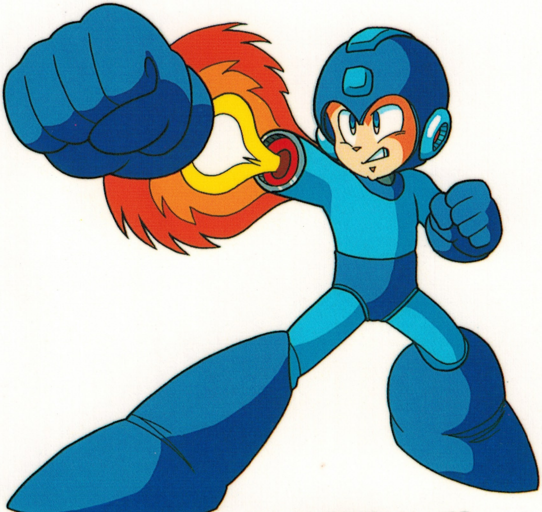
ISBN4-575-28360-6

C0076　P700E

9784575283600

定価700円（本体680円）

1910076007003



ゲームボーイ完璧攻略シリーズ㉑

ロックマンワールド5
必勝攻略法

双葉社